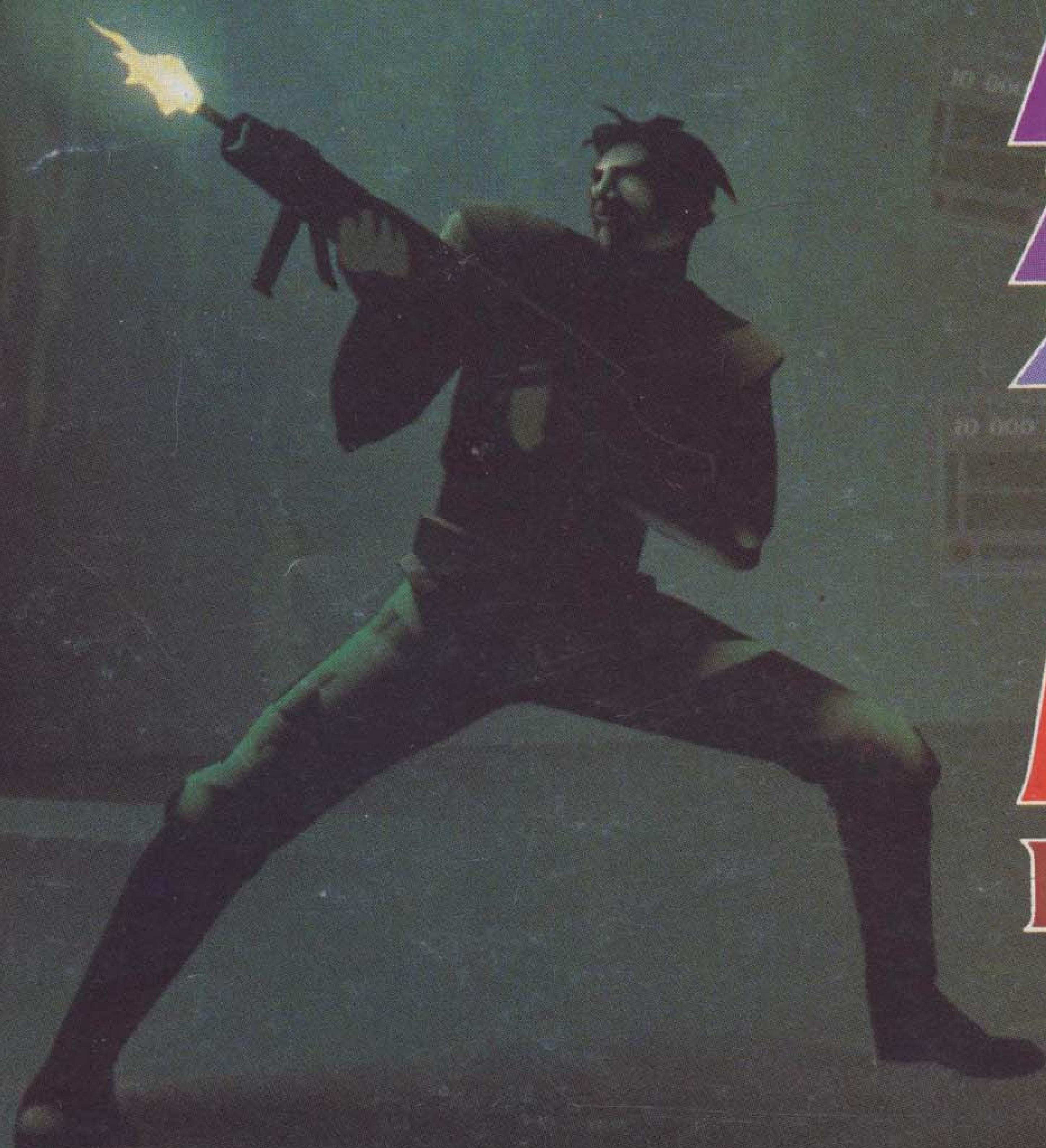
ÄVENTYRSSPELS

SINKADUS

NUMMER 21 OKTOBER 1989 PRIS 30 KR



MUTANT

ÄVENTYR ÄVENTYR ÄVENTYR

ARKIVET

Nekromanti Special

EN REGEL & ÄVENTYRSMODUL I

EREB ALTOR

Drakar och Demoner®

IVANHOE



ANSVARIG UTGIVARE
Fredrik Malmberg

REDAKTION
Chefredaktör: Olle Sahlin
Redaktörer: Johan Anglemark, Marcus Thorell

ATELJÉ
Art director: Stefan Thulin
Original: Stefan Thulin, Marcus Thorell
Kartor: Nils Gulliksson
Illustrationer: Nils Gulliksson, Martin Fredriksson, Peter Köhler, Martin Jonsson
Omslag: Thomas Feiner

ADMINISTRATION
Produktion: Nils Gulliksson,
Prenumerationer: Olle Sahlin
Ekonomi: Viktor Kotnik, Cecilia Björkbrant, Carin Jacobsson
Försäljning: Åke Persson, David Wallén, Thomas Falk
Distribution: Malin Gustafsson, Jan Sandorf, Mikael Hedlin, Peter Lanner
Marknad: Klas Berndal

REPRO
Hagbergs repro Stockholm

TRYCK
Tryckproduktion Västerås

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av Target Games AB. Adress:
Sinkadus, Target Games AB
Åsögatan 115
116 24 Stockholm
För annonsering i Sinkadus, ring 08-702 03 50.

Artiklar och andra bidrag till Sinkadus ska vara maskinskrivna eller prydligt handskrivna på A4-ark. Skriv endast på papperets ena sida. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskripten önskas i retur måste ett frankerat och adresserat svarskuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER
Prenumerationspris för 6 nummer: Sverige 165:-; övriga Norden 175:-; utom Norden 190:-. Betala till postgiro *3 46 63—5 Target Games AB.* Glöm inte att skriva namn och adress på inbetalningskortet.

Inbetalningar som görs efter 20 november 1989 medför att prenumerationen börjar med nr 23.

I DETTA NUMMER

LEDAREN

Att göra om Mutant, eller inte, det var frågan. Skulle vi våga? Egentligen. Diskussionens vågor rasade emellanåt som den värsta tsunami, men så småningom kom vi fram till ett beslut. Hur det hela gick berättade vi om i förra numret av Sinkadus.

Nu vet vi. Det ser ut att ha blivit världens dundersuccé! Vi sålde fler exemplar av nya Mutant under första månaden än någon tidigare rollspelspryl, inklusive Ereb Altor-boxen (som faktiskt stod för det förra rekordet). Och beställningarna från handlarna fortsätter att strömma in.

De reaktioner som vi har mött hittills har varit av ett par olika slag. Först har vi de som i ett par brev har beklagat Pyri-samfundets bortgång och de som nu har dragit en lättnadens suck därför att vi nu inte kommer att "förstöra" deras egna versioner av Mutant-Europa och andra intressanta platser. Den andra, och så gott som helt dominerande, reaktionen har varit allt från "fantastiskt!" till "otroligt!", och "det bästa ni har gjort!".

Så vad kommer nu att hända med Mutant? På Hemmafronten presenterar vi det första äventyret till den nya versionen och i december kommer vi att kunna hälsa Michael Petersén och Gunilla Jonsson välkomna tillbaka med ett nytt Mutant-äventyr av kataklysmiska proportioner av episk natur! (*Lite* kan jag väl få ta i, vi är faktiskt ganska entusiastiska efter att ha sett Gunillas äventyr, som är något alldeles särskilt...)

Olle

hemmafronten

MUMMEL

SISTA NUMRET

Nej, det är inte sista numret av Sinkadus jag talar om, men eftersom ett ganska stort antal prenumeranter har frågat om vilket som är deras sista nummer på sina prenumerationer, har vi från och med förra numret satt in den uppgiften på etiketten. Du hittar numera en siffra på samma rad som ditt namn, vilket betyder att om du till exempel finner siffran 21 där, är detta det sista numret av den här prenumerationsomgången.

PRENUMERA - TIONSPRISET

Vi höjde prenumerationspriset i april, men det tycks inte ha upptäckts av alla. Använd därför inte några blanketter som är äldre än den som var med i aprilnumret 1989! Aktuella priser, både för inom som utom Sverige, hittar du som alltid på sidan 3 i varje nummer. Där finns även uppgift om när du SENAST måste betala in avgiften för att prenumerationen skall börja gälla från och med ett visst nummer.

BLANKETTEN

När du fyller i blanketten hjälper du mig ganska mycket om du talar om att det är en NY PRENUMERATION om du inte har prenumererat förr på Sinkadus (detsamma gäller även dig vars prenumeration har gått ut och det var för mer än ett nummer sedan, för då är du inte längre med i registret och betraktas därmed som en "ny" prenumerant igen); och om du förnyar vill jag att du noggrannt talar om vilket som är DITT SISTA NUMMER på den gamla prenumerationen (den uppgiften hittar du ju numera på etiketten).

Det är ingen idé att du talar om vilket nummer du vill börja prenumerationen med, för den börjar automatiskt med det nummer som kommer ut EFTER det att du har gjort din inbetalning. Om du har tidningar kvar på din gamla prenumeration plussas de nya på direkt. Det är ingen risk att du får dubbla exemplar eller missar något nummer, förutsatt att jag får korrekt information från dig. Uppgiften om att det rör sig om en förnyad prenumeration gör att jag letar reda på dig i registret och ökar på med det antal tidningar du har betalt för. Därför skulle jag vilja att nya prenumeranter inte skriver om vilket nummer de vill börja med, vilket ganska många gör. Det tar nämligen mycket tid i anspråk att leta efter folk som ändå inte är med i registret.

— Olle Sahlin

OKTOBERNYTT

Sagan om Ringen — rollspelet har fått ny box från och med nu. Omslagsbilden är densamma som den du hittar på förra numret av Sinkadus. Nej, vi har inte gjort några förändringar av innehållet utöver bytet av boxmotiv.

STJÄRNORNAS KRIG KAMPANJ

TYP: Äventyr till Stjärnornas Krig
PRIS: 98:-
UTFÖRANDE: 32-sidigt häfte och en stor färgkarta
INNEHÅLL: Kampanjidéer, kort äventyr, äventyrsuppslag.
KONSTRUKTÖR: Paul Murphy
ORIGINALTITEL: Campaign Pack
KONSTRUKTÖRENS KOMMENTAR: När West End bestämde sig för att publicera en spelledarskärm till Stjärnornas krigrollspelet fick jag i uppgift att skriva det häfte som skulle följa med. Jag gavs fria händer med orden: "Skriv något som är användbart för spelledarna." Och så en klapp på huvudet innan jag låstes in på mitt kontor tills jag var klar.

Efter att ha hämtat andan tänkte jag tillbaka på speltestandets tidiga stadier när jag spelade SKR för första gången och försökte komma ihåg vad det var som gav mig mest huvudbry som spelledare. Spelsystemet fungerade bra och tillsammans med spelledarskärmen gick det som på räls, och spelarna var nöjda med sina rollpersoner; designandet av äventyr var... aha!

Där hade vi det.

I början hade jag en del problem med att komma underfund med exakt hur rollpersonerna passade in i det stora hela tillsammans med Upproret. Uppenbarligen var de rebellhjältar, ödesbestämda att utföra stordåd i den episka kampen mot Imperiet, men lika uppenbart kunde deras handlingar inte få påverka Lukes, Leias, Hans och de andra hjältarnas handlingar från filmerna.

För det första skulle det vara "historiskt" fel för rollpersonerna att göra så, och för det andra skulle nya rollpersoner inte ha de nödvändiga färdigheterna för att kunna överleva — allra minst lyckas med — de desperata situationer som visas i filmerna. Kanske lite senare, när rollpersonerna har lite större erfarenhet, kanske de skulle kunna smyga sig in och ut i Dödsstjärnan utan att förintas, men än på ett tag skulle de inte ha en chans. Så det blev nödvändigt att skapa en ny och annorlunda miljö för rollpersonerna att röra sig i.

På så sätt föddes Long Shot-kampanjen.

I den kampanjen är rollpersonerna en friskara — ett gäng guerillakrigare. De slåss under Lens Reekeenes befäl, en tuff legosoldat, en hård kvinna med en räkning att göra upp med Imperiet. Rollpersonerna har som bas den konverterade lustjakten Long Shot, varifrån de infiltrerar imperiebaser, attackerar imperieskepp i rymden, spionerar på Imperiet och utför andra viktiga uppdrag åt Alliansen. Arbetet är hårt, faran är stor, men de vet att de kommer att lyckas, för Kraften är med dem.

Stjärnornas Krig Kampanj tar en detaljerad titt på Long Shot och börjar med en diskussion om kampanjer i allmänhet; varför de är bra, hur man hanterar dem, osv, och följer sedan upp med detaljer från min egen kampanj. Trots att utrymmet var begränsat försökte jag få in så mycket information som möjligt om personer och platser i Fakirsektorn, den för tillfället rådande militära situationen och vad Imperiet och rebellerna sysslar med. Dessutom la jag till fem äventyrsförslag, baserade på äventyr som jag själv hade varit spelledare för under den min speltestarperiod, och för att avsluta det hela, slängde jag in ett detaljerat och färdigt miniäventyr.

Som vanligt lyckades ateljén på ett fantastiskt sätt, och åstadkom en superb karta över Long Shot, komplett med all viktig spelinformation om skeppet och dess besättning.

Sammanfattningsvis tycker jag att vi har åstadkommit något som är både användbart, ser snyggt ut och, förhoppningsvis, kommer att ge mycket nöje. Jag hoppas att du tycker om resultatet.

BARBIA

TYP: Kampanjmodul till Expert Drakar och Demoner
PRIS: 119:-
UTFÖRANDE: 128-sidigt häfte
KONSTRUKTÖR: Marcus Thorell
KONSTRUKTÖRENS KOMMENTAR: Äntligen! Nu är *Barbia – Siratsias vita formelbok* färdig!

"En dag förtäljde vindarna för Fadarimtemplets prästinnor om svunna och kommande tider. Vindens tisslande och tasslande viskade inte om välmående och framgång, utan om ett hemskt tyranni och förledande falskhet.

Landet Barbia med sin enda, men stora, huvudstad Babor är ett land som håller på att vakna. Här finns en växande marknad för upptäcktsresande pionjärer, modiga nybyggare och våghalsiga köpmän. Landets härskare, Yddris av Dendor, håller på att lyckas med något som ingen tidigare kejsare i Barbia lyckats med; nämligen att ena landets barbariska nomadstammar till ett rike. Men det finns alltid de som vill annorlunda.

Som en tätnande skugga håller ett annat hot på att lägga sig över landet, vilket få är medvetna om. Detta hot är Siratsia.

Rollpersonerna sätts inte bara inför EN uppgift, som går att lösa hur som helst. De kommer att tvingas lösa deläventyr, vars ordning, mål och framgång bestäms av vad de vet genom egna efterforskningar. Många gånger har det sagts att ett äventyr kräver slughet för att övervinnas; detta ÄR ett sådant. Men det betyder inte att det saknar action. För de stridslystna finns det mer än nog

med möjligheter att strida. Även för de fredligare rollpersonerna går det att klara av äventyret utan att ta till våld vid något enda tillfälle! Rollpersonerna är inte den enda drivkraften bakom det som händer, utan väldigt mycket sker runt omkring, oberoende av dem men viktigt för äventyret.

I *Barbia* finns det valmöjligheter. Ett kapitel beskriver ett antal olika versioner som du kan finna glädje i att krydda äventyret med.

Jag ser fram emot att se en reaktion på projektet. Det som drivit jobbet framåt har varit de förtrollande miljöerna (med en viss inspiration från filmen *Red Sonja — Barbarernas hämnd*). Den starkaste drivkraften har hela tiden varit Siratsia, som nästan har blivit en levande person.

— Marcus Thorell

YPSILON 5 – I SÖNDERFALLETS MÖRKER

TYP: Kampanj- och äventyrsmodul till Mutant.
PRIS: 79:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: 48-sidigt häfte med ett nybörjaräventyr och beskrivning på hur en megastad i det tjugoförsta århundradet kan konstrueras.
KONSTRUKTÖR: Marcus Thorell
KONSTRUKTÖRENS KOMMENTAR: Sommarens arbete sattes åter i händerna på mig när jag återvände från min semester. Resultatet blev en kampanj- och äventyrsmodul till den nya utgåvan av Mutant.

Materialet beskriver dels hur du kan hantera de jättelika megastäderna i din kampanj. Det är inte meningen att en du ska behöva göra kartor, invånare och beskrivningar till en hel megastad (vilket skulle vara en ganska omöjlig prestation, om inte onödig och snudd på löjlig). Med hjälp av en del mallar i form av tabeller, exempel och standardiserade beskrivningar med stora variationsmöjligheter kan du skapa en stad som fortfarande verkar levande, trots att inte varenda detalj är beskriven. Materialet är oumbärligt för alla sorters spelledare, även för de (o)erfarna, som vill konstruera eller spela äventyr i den inspirerande stadsmiljön.

Utöver detta ingår ett komplett äventyr; I sönderfallets mörker. Under sommaren konstruerade jag skelettet till detta äventyr, som efter en kritikladdad speltestning ledde till ett förslag om omkonstruering – det blev snarare en utveckling av produkten från min sida. Äventyret behövde "smaskas på" med ytterligare händelser så att det kunde breda ut sig till ett fullvuxet äventyrsformat, men samtidigt behövde det begränsas så att det även ska kunna passa nybörjare; därav den ganska raka utformningen.

Äventyret inleds mitt i den stora staden och fortsätter ut i Skymningslandet. Som nybörjaräventyr ger det ett varierat smakprov på åtskilliga miljöer som staden, underjorden, möten med främmande kulturer, övergivna baser och mycket annat.

I sönderfallets mörker anpassas lätt till gamla Mutant och Pyrisamfundet.

"Nej, men... Vad mörkt det blev! Vem drog ut proppen...?"

– Marcus Thorell

ÖKNENS KRIGSHERRAR

TYP: Äventyr till Sagan om Ringen
PRIS: 98:-
UTFÖRANDE & INNEHÅLL: 40-sidigt häfte med tre äventyr
KONSTRUKTÖR: Charles Crutchfield
ORIGINALTITEL: *Warlords of the Desert*
REDAKTIONENS KOMMENTAR: Öknens krigsherrar är en modul som för rollpersonerna ner i djupaste Harad, till handelsstaden Bozisha–Dar och dess primitiva ökenomgivningar. Dit har fursten av Dol Amroth sänt sin ambassadör Marahil för att förhandla med Bortre Harads mäktigaste man, rådmannen Slú Carlon. Ingen har dock tagit alla faror som lurar nere i södern med i beräkningen.

Modulen består av en beskrivning av staden och landet runt omkring (med två färgkartor på omslagets insidor), samt tre kompletta äventyr av gradvis ökande svårighetsgrad. I det första får rollpersonerna tampas med de lömska stadsborna och ficktjuvarna, i det andra går färden ut i öknen på jakt efter en kidnappad adelsdam, och i det tredje måste de hjälpa till att lösa de komplikationer som uppstår när ambassadörens uppdrag plötsligt hotas av en okänd kraft.

Modulen är som vanligt anpassad till både Sagan om Ringen — Rollspelet och Drakar och Demoner Expert.

— Johan Anglemark

DÖDENS VÄG

TYP: Äventyr till Drakar och Demoner
PRIS: 79:-
UTFÖRANDE: 48-sidigt häfte
KONSTRUKTÖR: Theodor Paues
KONSTRUKTÖRENS KOMMENTAR: Detta äventyr utspelar sig i landet Lamanien. Där har statsmakten fått problem. Ett ondskefullt svärd, som för länge sedan tillhörde den mäktige magikern Tatarus som kastade sin svarta skugga över landet, har blivit stulet. Det finns dock ett hopp; det goda svärd som användes i kriget mot Tatarus.

Rollpersonerna kontaktas av Filidorf Krot, en kunglig rådgivare för att hitta det onda svärdet. Till sin hjälp får de det goda. Men vem är tjuven? Kanske är det draken Haraxidix? Eller har kanske ankorna på Baltimux något med stölden att göra?

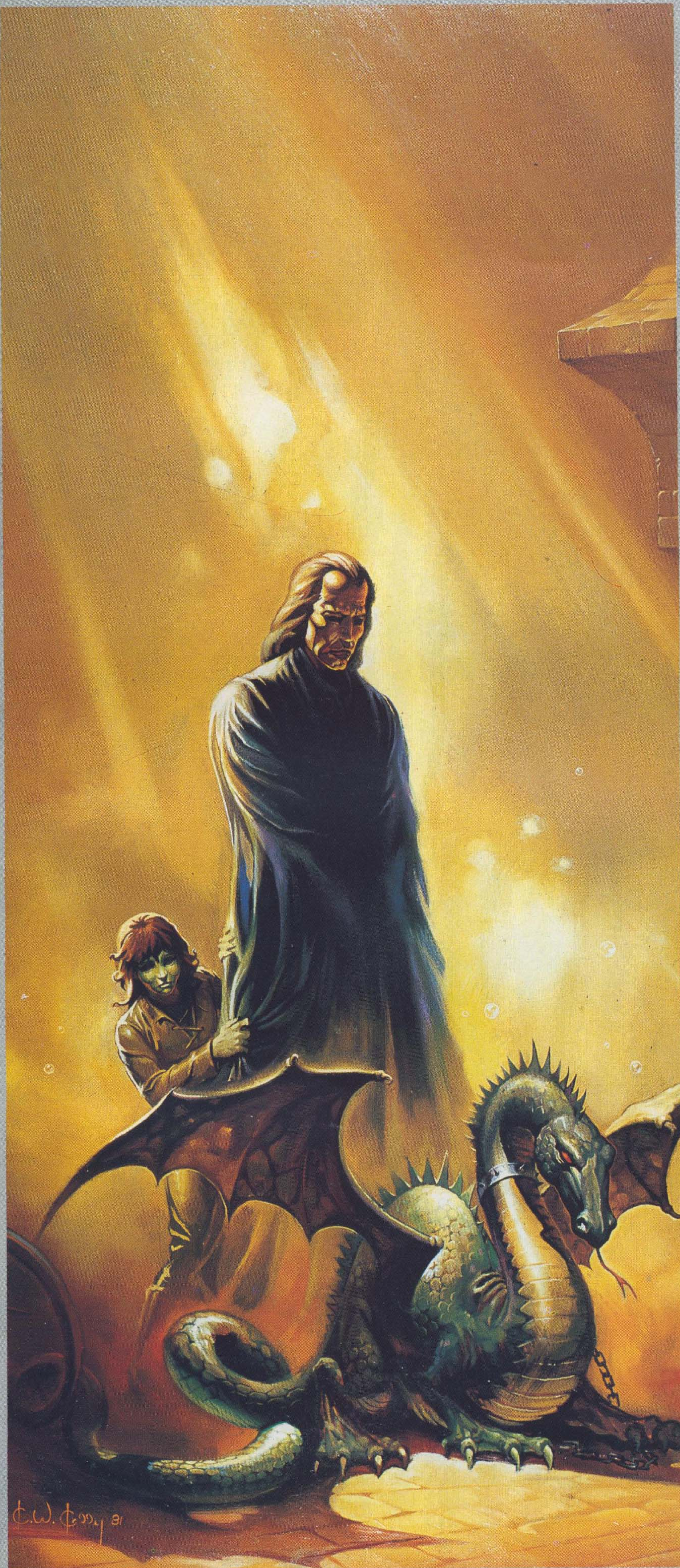
Dödens väg är konstruerat så att spelarna har helt fria händer och inte är tvingade att följa någon i förväg utstakad intrig. Detta medför att spelarna måste tänka. Jag har dessutom försökt minimera antalet onödiga strider och långrandiga rumsbeskrivningar (en beskrivning av en tom städskrubb är väl egentligen inte särskilt intressant?).

Förutom själva äventyret beskrivs landet Lamanien noga; dess natur, religion, statsskick etc.

— Theodor Paues

I DECEMBER

Lagom till jul kommer *Woserna — Skogens vildmän* till Sagan om Ringen, *Attackstyrka Shantipole* till Stjärnornas krig, ett äventyr av Gunilla Jonsson till Mutant och så SLP-, monster- och platsboken till Ereb Altor (namn är ännu inte fastställda på de två sistnämnda). Samt givetvis nummer 22 av Sinkadus!



nekromanti

mer död än levande

Ola Nilsson

"Sakta och ryckigt reste sig det levande liket från sin stora stentron och stirrade genom sina svarta ögonhålor, där plötsligt levande ögon tycktes fästa en kall och ondskefull blick på pojken. På något sätt, genom någon sorts urgammal svartkonst som den unge Conan inte förstod, fick någon förvriden livskraft den sedan länge döde hövdingens skrumpnade mumie att röra sig. Den hånleende munnen öppnades och stängdes i ett fasansfullt försök att tala. Men det enda ljud Conan hörde var knakandet då de förtorkade resterna av muskler och senor gneds mot varandra. För Conan föreföll den tysta imitationen av mänskligt tal vara långt mera skrämmande än det faktum att den döde levde och rörde sig."

Ur novellen "Varelsen i gravvalvet", Conan av Robert E. Howard

Den klassiske nekromantikern är en ondskefull svartkonstnär som allt levande fruktar och som barn blir skrämda med när de inte äter upp sin gröt. Han är en svartkonstnär som stör de dödas vila och skändar gravar.

Nekromantikern är en makthungrande varelse som styrs av sin egen galenskap för att försöka behärska världen och leva i all evighet. Och för att nå sina mål använder han sin magi; sina dödsbesvärjelser för att kontrollera och sina nekromantiska formler för att nå odödligheten. En nekromantiker av klass är en veritabel Sauron och ingen nybörjare att leka med.

Tyvärr lever inte alla nekromantiker i Drakar och Demoner upp till dessa förväntningar, särskilt inte de som spelarna styr, vilket kan leda till nervösa sammanbrott med mera. Men nu finns hjälpen här — denna artikel handlar enbart om nekromantikerna, deras magi, klädsel, beteende, egenheter, med mera. Artikeln gör endast anspråk på att vara en beskrivning av hur författarens syn på nekromantiker ter sig och då endast ofullständigt.

UTSEENDE

Den klassiske nekromantikern är en äldre, förvriden man med anletsdrag som formligen lyser av ondska. Håret är tunt, långt, vitt och ovårdat, liksom eventuellt skägg, och får fladdra fritt för vinden. Ansiktet och kroppen är beniga — man kan räkna revbenen men knappt se ögonen i de långt insjunkna ögonhålorna — och huden har samma färg som ljust pergament, aldrig utsatt för solens verkan. Ögonen kan ibland blixtra till med ett rött eller vitt galet sken.

Men naturligtvis är detta endast en föreställning om hur en nekromantiker skall se ut enligt den okunniga bondebefolkningen. Förvisso finns det bra många nekromantiker som envist försöker efterlikna legenden, men den vanlige nekromantikern är en helt vanlig person till det yttre. Nekromantikerns utseende förändras dock lite då och då varteftersom studierna av magi fortskrider och fördjupas.



BETEENDEN OCH VÄRDERINGAR

Den typiske nekromantikern är en skygg person som sällan återfinns på offentliga platser. Detta beror dels på att han inte har något riktigt utbyte av att träffa vanliga människor och dels på att allmänheten har den inställningen att nekromanti är brottsligt. Och betänker man att häxjägare, äventyrare, alver, animister, med flera, är ute efter varje nekromantikers blod är det inte så konstigt att nekromanti utföres i det fördolda och att de är paniskt rädda för att bli avslöjade, såvida inte nekromantikern är så pass mäktig att eventuella förföljare inte är några problem.

De mäktigare, till exempel Sauron, Arawn, Vicotnik, Shagul, med flera, lider inte av den rädsla som plågar lägre nekromantiker, utan snarare av ett maktvansinne. Dessa brukar vara ytterst svåra att prata förstånd med.

Nekromantiker har inte heller samma värderingar som vanliga människor, i synnerhet vad gäller odöda. Från nekromantikerns sida är döda endast materia och fungerar utmärkt att animera på samma sätt som när en elementarist skapar en jordgnom. Tyvärr har de flesta religioner och vanligt folk inte samma synsätt.

Vissa tankesätt kommer ofta igen och nedan finns exempel på de vanligare livsåskådningarna.

ANARKISM: Nekromanti har alltid setts med missnöje av de styrande. Om man avskaffar staten innebär det att en nekromantiker mer öppet kan syssla med sitt yrke.

DEN STARKES RÄTT: Nekromanti är den kraftfullaste magiskolan och därmed är de som utövar nekromanti de mest lämpade av alla magiker.

KONSERVATISM: Nekromanti är en av de äldsta skolorna, och all den kunskap som har forskats fram inom området får ej förvrängas för då kan kunskapen gå förlorad.

KUNSKAP: En sann nekromantiker måste ta vara på all den kunskap som finns inom magiskolan och använda den till praktiska syften. Genom nekromanti finner man svaret på livets gåtor genom döden.

MAKT: Makt är viktigt och det kraftigaste maktmedlet är magi och den kraftigaste magitypen är nekromanti. Genom nekromantin kan man förändra världen.

Förutom ett av de ovan nämnda livsmålen bör en nyskapad nekromantiker ha ett annat, inte fullt så ”nekromantiskt” livsmål som till exempel kärlek, finess, skämt eller upptäckarlusta. På detta sätt skapar man en annorlunda magiker som inte bara har de destruktiva egenskaper och tänkesätt som präglar standardnekromantikern. SL kan ha mycket kul med detta, till exempel med den sköna kvinnliga nekromantikern som blir hjälplöst förälskad i någon av rollpersonerna, som i sin tur är på uppdrag för att dräpa henne. Detta borde kunna leda till oanade konsekvenser.

KLÄDSEL

En nekromantiker värd sitt namn är aldrig klädd i ljusa, glada pastellfärger utan före-

drar dystra, mörka färger. Favoriterna torde vara grått, svart och rött. Den traditionsmedvetne nekromantikern bär endast svart.

Kläderna, som vanligtvis är mycket pråligt utsmyckade med symboler, ben och små kranier, är av vanligtvis enkelt snitt då nekromantikern själv har sytt dem (dels måste han göra det själv av magiska skäl, och dels kan det vara svårt att hitta en skräddare som är villig att smycka dräkten med dödskallar och ben).

Den gammalmodige nekromantikern bär alltid en svart lång kåpa utan utsmyckningar och med huvan nedfälld.

Naturligtvis finns det utbölingar även inom nekromantins område som klär sig i glada färger, men dessa är få och utstötta.

REDSKAP

Vanliga redskap för nekromantikern är den så kallade benstaven och offerkniven. Benstaven är en vandrarstav, ca två meter lång, tillverkad av benpipor från olika djur med ett kranium på toppen. Staven är vanligtvis laddad med olika besvärjelser eller med PSY-poäng för att underlätta nekromantikerns arbete. Offerkniven är alltid gjord av brons med benhandtag och används vid animering av döda.

> *"Ett ljud fick de båda plundrarna att virvla runt, vilt stirrande. Utmed väggarna vaknade de sju mumifierade krigarna till liv. De lyfte sina huvuden, stängde sina gapande munnar och drog in luft i sina urgamla, skrumpna lungor. Deras leder gnisslade likt rostiga gångjärn då de plockade upp sina yxor och hillebarder och reste sig upp."*
>
> *Ur novellen "De dödas sal", Conan av Robert E. Howard*

FÄRDIGHETER

Vissa färdigheter är viktigare än andra för en nekromantiker med ambitioner. Nedanstående färdigheter kan anses vara typiska.

DROGKUNSKAP: Att göra salvor som hindrar förruttnelse hos zombier, att söva ned tilltänkta odöda, att göra kosmetika för att dölja nekromantikerns ibland underliga utseende.

GIFTKUNSKAP: Att göra gifter att döda med, att söva ned offer med, att förlama med.

LÄSA/SKRIVA FORNSPRÅK: Nekromantikern har stor nytta av denna färdighet då det mesta av all nekromantisk litteratur endast finns nedskriven på nu döda språk.

FÖRKLÄDNAD: En nekromantiker kan med denna färdighet dölja sitt vidriga yttre vid besök i till exempel en stad.

UNDRE VÄRLDEN: Det lättaste sättet för en nekromantiker i stadsmiljö att skaffa lik till sin magiska forskning är att ha kontakter med tjuvgillet.

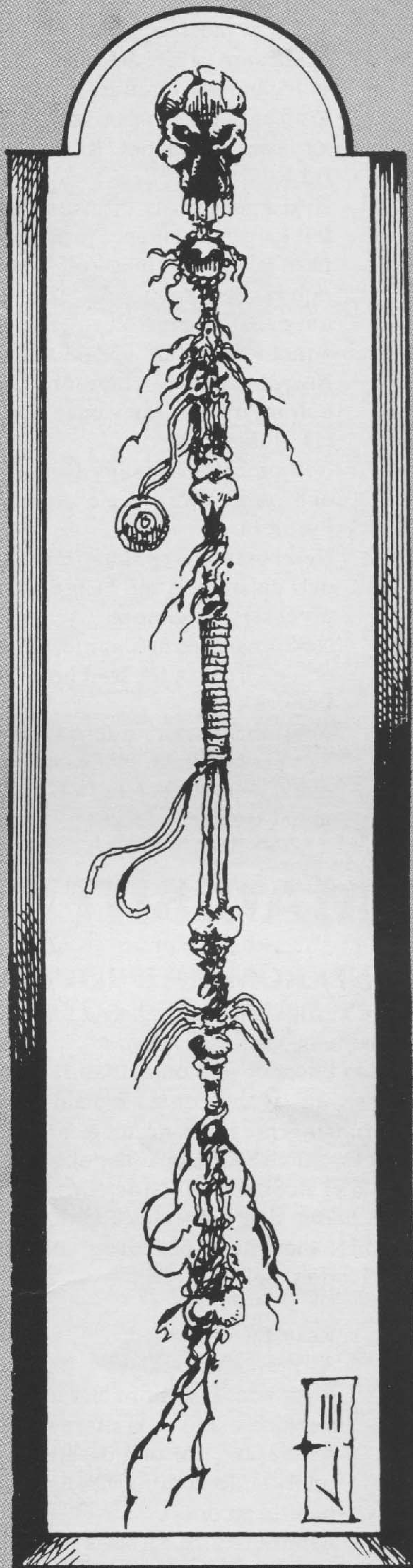
HANTVERK BALSAMERING: Går ej att avvara vid skapandet av mumier.

UNDERLIGHETER

Alla magiker och inte minst nekromantikern lider av en mängd underligheter förvärvade av de mångåriga magistudierna. En animist, som exempel, blir lätt besatt av naturen och brukar flytta ut i någon skog för att meditera och sjunga med fåglarna. En nekromantiker blir lätt morbid vilket ter sig som en lust att finna livets hemligheter i döden och i återupplivandet av döda. De påfrestande magistudierna har även andra, mer eller mindre spektakulära effekter på nekromantikern.

För var femte FV nekromantikern skaffar i magiskolan Nekromanti måste ett slag med 1T20 på tabellen nedan göras.

1T20	Resultat
1	Ingenting händer
2-6	Nekromantikern blir morbid
7	Nekromantikerns ögon förändras. Endast ögonvitan, nu färgad röd, finns kvar efter förvandlingen. Nekromantikern kan fortfarande se lika bra som innan.
8	Nekromantikerns hörntänder förändras till att likna de hos vilda bestar. Huggtänderna kan användas i strid som naturligt vapen och gör då 1T6 i skada.
9	Nekromantikerns fingrar och naglar förändras till klor som hos vilda bestar. Klorna gör 1T6 skada i strid och används då som naturliga vapen.
10	Nekromantikern får nidingsförmågan skrämmande skepnad utan kostnad av NP. Nekromantikern blir dock inte någon skurk (se regler i Sinkadus nr 13).
11	Nekromantikern får 1T4 nidingspoäng och blir då en skurk (om han inte redan är det).
12	Nekromantikerns kropp förändras drastiskt genom att magra till nästan ingenting. Han ser nu ut som ett levande skelett.
13	Nekromantikerns kropp förändras drastiskt. På grund av ett misslyckat magiskt experiment förvandlas nekromantikern sakta (efter 1T8 månader) till en zombie. Nekromantikerns INT och PSY förblir oförändrade under förvandlingens gång medan kroppen förvandlas som om den vore utsatt för en ANIMERA DÖD E2 (zombie). KAR sjunker till 1. Nekromantikern är nu en odöd och räknas till gruppen högre odöda.



14 Nekromantikerns kropp förändras drastiskt. Huden och det yttre lagret av muskler, senor, etc, börja sakta som säkert att ruttna. Detta innebär inga förändringar av nekromantikerns hälsa utan påverkar bara utseendet. KAR sjunker till 1.

15 Nekromantikerns närvaro oroar lätt känsliga sinnen. Djur och små barn vill bort ur magikerns närhet och börjar skrika och gråta eller, om det rör sig om ett rovdjur eller annat större djur, går till attack.

16 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för växter utvecklas. Botanofobi.

17 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för eld utvecklas. Pyrofobi.

18 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för heliga platser utvecklas. Hagiofobi.

19 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för träd utvecklas. Dendrofobi.

20 Nekromantikern drabbas av det SL vill ska hända. Plocka något av ovanstående eller hitta på något annat trevligt.

MAGIBITEN

NEKROMANTIPROVEN

Detta avsnitt ersätter reglerna i EDD om blivande magikers lämplighet.

Den blivande nekromantikern som har tagit sig till någon av de få akademierna för nekromanti som finns, måste genomgå ett prov för att visa att han är lämplig. Provet går till så att SL slår 1T100 och då helst lika eller under den sökandes INT+PSY. Vid fummel händer något obehagligt enligt nedanstående tabell. Slå 1T6.

1T6	Resultat
1	Aspiranten upplöses i beståndsdelar som är mindre än atomer av de vilda magiska krafterna.
2	Aspiranten dör och besätts av en odöd ande som förvandlar kroppen till en odöd.
3	Aspiranten måste slåss för sitt liv mot en odöd ande med INT 16+1T4 och PSY 16+1T4.
4	Aspiranten råkar ut för resultatet 23+ på skräcktabellen.
5	Aspiranten drabbas permanent av en fobi.
6	Aspiranten råkar ut för något otrevligt som SL hittar på.

Vid ett perfekt slag händer något annat, mindre farligt än vid fummel. Slå 1T4 och avläs tabellen.

1T4	Resultat
1	Den nyblivne nekromantikern lyckas glänta in i magins underbara värld under provet och får 10 erfarenhetspoäng att lägga på besvärjelser.
2	Den nyblivne nekromantikern lyckas bra i proven och får 15 ep att spendera på besvärjelser.
3	Den nyblivne nekromantikern lyckas utomordentligt i proven och får 20 ep att spendera på besvärjelser.
4	Den nyblivne nekromantikern spås av mästarna att bli en av de främsta. Nekromantikern får 30 ep att spendera på besvärjelser och 1T3 extra PSY-poäng av upplevelsen. Akademins främste nekromantiker erbjuder den nyblivne plats som elev.

MINIMAGI

Nekromantikern har tillgång till några minimagibesvärjelser som endast lärs ut vid nekromantiskolor (se Gigant för mer information om minimagi).

SPÖKLJUS

Nekromantikern får en liten yta, ca 30x30 cm att självlysa med ett svagt blekt och sjukligt sken. Spökljuset räcker inte till att illuminera andra föremål i närheten, men räcker till att läsa en bok i mörker.

ANIMERA DÖD INSEKT

Nekromantikern kan zombifiera en insekt (varaktighet S antal timmar) som lyder dennes order. (Dessa order måste formuleras med tre ord med högst 20 bokstäver totalt.) Den zombifierade insekten verkar fortfarande som en vanlig insekt. Endast insekter med STO lägre än 1 kan zombifieras med denna besvärjelse (det vill säga, inga köttbitare eller bärbaggar!).

SVARTNAGEL

Nekromantikern kan få ett offers naglar att svartna för att strax därpå falla av, till en kostnad av en nagel per offrad PSY. Offret lider ingen riktig skada och naglarna börjar växa ut på nytt efter någon vecka.

OLUSTIG SKEPNAD

Nekromantikern frammanar en känsla av olust hos alla (ett offer per PSY) inom räckvidden som misslyckas med ett PSY-slag. De som blir påverkade får –1 på alla färdighetsslag tills nekromantikern kommer utom synhåll.



KALLA KÅRAR

Nekromantikern injagar en känsla av att en mycket kall vind sveper omkring de inom räckvidden som misslyckas med ett PSY-slag (ett offer per offrad PSY).

ÖGONVITA

Nekromantikerns ögon förändras tillfälligt så att endast ögonvitan finns kvar att skåda. Nekromantikern kan fortfarande se lika bra som tidigare och brukar använda Ögonvita för att injaga respekt hos och skrämma vanligt folk.

ÖRFIL

Nekromantikern kan ge någon en smärtsam örfil utan att nedlåta sig till att själv göra detta. Örfilen ger inga bestående men.

GNISSLANDE GÅNGJÄRN

Nekromantikern får ett gångjärn att permanent gnissla och ge ifrån sig missljud. Effekten är mycket irriterande och kan inte bortskaffas genom smörjning.

BESVÄRJELSER

Nekromantikern får här några fler besvärjelser att välja mellan. Vissa är mycket sällsynta, till exempel SPINDELBÖLD och FÖRRUTTNELSE, och SL bör inte lämna ut dem till sina spelare (om de är nekromantiker, vill säga) hur som helst.

SPINDELBÖLD (F)

Skola: N
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Särskild

Nekromantikern vidrör offret varvid, efter E antal timmar, E antal bölder uppstår. Bölderna verkar vara ofarliga trots en blåsvart uppenbarelse. Dessa bölder sväller efter 20–S antal dagar (dock minst en dag) till hönsäggstorlek för att slutligen spricka. När detta händer tar offret en poäng i skada per böld. Ut ur den spruckna bölden kravlar sedan en stor svart (dock ej giftig) spindel.

Övrigt: Denna besvärjelse framforskades av den illa beryktade nekromantikern Farengadd av Helsing, som älskade smått perversa skämt och practical jokes. Detta ledde i sin tur till att Farengadds besvärjelser blev smått makabra. Farengadd dog för några år sedan efter att ha forskat fram besvärjelsen FÖRVÄLLA HUVUD för att sedan av misstag använda den på sig själv. Hur besvärjelsen fungerade och dess resultat blev aldrig riktigt känt då Farengadd aldrig skrev ner något utan höll all information i sitt huvud.

FÖRRUTTNELSE (F, K)

Skola: N
Skolvärde: 21
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Om besvärjelsens effektgrad övervinner motståndarens FYS på motståndstabellen börjar offrets muskler att snabbt

ruttna bort. Om motståndaren vinner händer ingenting. Denna besvärjelse påverkar endast levande varelser.

DÖVHET

Skola: N
Skolvärde: 10
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Offret förlorar temporärt hörseln. Denna besvärjelse är särskilt besvärande för varelser utrustade med "fladdermussyn".

SJUKDOM (F)

Skola: N
Skolvärde: 12
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Nekromantikern kan beslå någon med sjukdom. Vilken sjukdom det gäller är valfritt. Sjukdomen har lika hög LET som antalet effektgrader, det vill säga att det går att smitta någon med pest vars LET är 1 istället för det normala 20.

Offret kan inte föra smittan vidare. Nekromantikern kan själv inte drabbas av sjukdomen eller starta en massepidemi.

"Då han mediterat i mer än fem timmar, tog Elric fram en pensel och började måla invecklade mönster på golvet och väggarna. Vissa av dessa mönster var så invecklade att de verkade försvinna vid en viss vinkel från ytan där de applicerats. Till slut var det klart och Elric lade sig i mitten av denna jätteruna. Han sträckte ut armar och ben, hans ansikte var vänt nedåt, ena handen vilade på en skrift och den andra (den med Actoriusstenen) låg med handflatan nedåt. Det var fullmåne. En ljusstrimma sken rakt på Elrics huvud; den syntes förvandla hans vita hår till silver. Och sedan började besvärjelsen."

Ur Elric av Melniboné av Michael Moorcock

CHOCK (K)

Skola: N
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Den förhäxade blir chockad, förstelnad och förstummad av de syner som besvärjaren förmedlar. Den förhäxade kan endast parera en attack. En bieffekt av besvärjelsen är en modifikation på +1 på skräcktabellen för resten av dagen.

EPIDEMI (F, R)

Skola: N
Skolvärde: 18
Räckvidd: S/4 kilometer
Varaktighet: Speciell

Se besvärjelsen SJUKDOM. Med denna ritual kan nekromantikern skapa en smittsam epidemi.

VÄXTER OCH DROGER

En förutseende nekromantiker skaffar sig kunskaper i färdigheter som Botanik, Drogkunskap och Giftkunskap för att det finns mycket i växternas värld som kan hjälpa till i en nekromantikers arbete. Först kommer en lista över redan befintliga droger med deras nytta för nekromantikern förklarad och sedan presenteras några nya droger och växter.

KARSONOLJA — fungerar hjälpligt om man har att tas med en ovänlig dödsriddare. Chansen att inte paralyseras av dödsriddarens isande kyla ökas till ett normalt PSY-slag.

SVARTBLOD — utmärkt att döda ett tilltänkt zombiematerial med.

REKUPERA — utmärkt att söva ned en varelse med för en senare zombiefiering eller mumifiering.

TERYLEXTRAKT — att söva ned ett tilltänkt zombiematerial med.



IRAN — offret känner ingen smärta och blir strax efter totalt förlamad. Ett ypperligt tillfälle för en nekromantiker som vill veta hur den levande kroppen fungerar inuti.

MIBOLIUM — ett utmärkt gift, om tillredaren är duktig vill säga.

DÖDSHJÄRTA — ett idealiskt dödligt gift.

SPENDIORNA — ett utmärkt paralyserande medel.

QUACKANRANCHIA — ännu ett utmärkt dödligt gift.

NECROSSALVA

Effekt: Fördröjer förmultningsprocessen hos dött kött. Luktar dessutom härsket.
Form: Svart kladdig salva
Konsumtion: Utvärtes på död hud
Väntetid: Ingen
Verkningstid: 1T6 veckor
Efterverkningstid: Ingen
Efterverkning: Ingen
Ingredienser: två rotknölar från rotnävan (plockade under högsommaren på en fredag vid midnatt), tio gram pulvriserad hud (t ex grishud) och tre gram galgört.
Färdigheter: Drogkunskap
Svårighetsgrad: 2

SPACELROSA

Effekt: Ett kosmetikum att dölja skönhetsfel med (vårtor, ärr, mm) och framhäva en människas perfekta yttre. Salvan luktar svagt sött av draktungeblomster.
Form: En tjock rosafärgad salva
Konsumtion: För utvärtes bruk
Väntetid: Ingen
Verkningstid: 12-24 timmar
Efterverkningstid: Speciell
Efterverkning: Kosmetikan faller av fläckvis och låter en iakttagare se personens vårtor, etc. Efterverkningstiden varar tills hela kosmetikan är borta vilket kan ta upp till tre timmar.
Ingredienser: fyra rotknölar från rotnävan (plockade under högsommaren), en rot från krustisteln samt valfri mängd av draktungeblomstrets blommor (ca två gram rekommenderas för en lagom rosa nyans och lagom doft).
Färdigheter: Drogkunskap
Svårighetsgrad: 1

ÄNKEVÄV

Typ: Vävliknande svamp
Vanlighet: Sällsynt
Klimatzon: Tempererad
Växtplats: I kronan på lövträd
Färg och form: Svampen är en parasit och bildar en tunn men stark väv bland trädgrenarna. Den är blekgrå i färgen.
Skördetid: Hösten
Delar som används till droger: Svampens saft
Övrigt: Änkeväv är starkt berusande och giftig

ÄNKEDRICKA

Effekt: En dryck som verkar berusande och ger dödliga skador. Drycken har en ALKIS = FV och en giftstyrka = FV/2. Dess förrädiska effekt är mycket svår att upptäcka varför CL i Provsmaka blir FV/2.
Form: Genomskinlig vätska

"Så började plötsligt en ohygglig sång, ett slags stigande och fallande mummel. Rösten tycktes komma långt bortifrån och var över alla mått fylld av dystraste fasa. Ibland hördes den som ett tunt skri ovanifrån, ibland som ett dovt jämmer under jorden. Ur den formlösa ljudströmmen löste sig ord, grymma, hårda, kalla ord, hjärtlösa och utan misskund. Natten hånade morgonen, till vilken den skulle efterlämnas, kölden förbannade värmen, som den hungrade efter. Frodo blev iskall in i märgen. Så småningom kunde orden urskiljas tydligare, och med bävan i sitt bröst uppfattade han, att det var en besvärjelse det gällde:

Kyla i hjärta och hand och ben!
Kall vare sömn under kummelsten!
Ej den vakne på stenbädd läggs,
förrn månen störtar och solen släcks!
I svarta vinden var stjärna dör,
de vila på guld, dem ingen bör,
tills Mörkrets herre lyfter sin hand
över döda hav och förvittrat land."

Ur Sagan om Ringen av J. R. R. Tolkien

Konsumtion: Drickes
Väntetid: 1T6 SR
Verkningstid: Se under gift i Grundreglerna och om berusning i Sinkadus nr 18.
Ingredienser: Minst 20 cl vätska från änkeväv plus smakförbättrande kryddor.
Färdigheter: Drogkunskap, Giftkunskap
Svårighetsgrad: 3

MAGISKA MOJÄNGER & BERYKTADE BÖCKER

På Altors yta har mången nekromantiker levt, forskat och på sitt sätt bidragit till konsten. Nedan skall några verk av betydelsefulla nekromantiker beskrivas tillsammans med några magiska föremål.

Huruvida dessa böcker och föremål skall införas i en spelkampanj är upp till SL att avgöra. Spelar man i en kampanj med drivor av skatter, magiska föremål, gnaskiga monster i varje grotta så är det bara att stoppa in något extra magiskt föremål på något ställe som verkar lite tråkigt, till exempel på den stig där äventyrarna råkar vandra.

Om SL istället har en mer sansad kampanj kan något av dessa föremål bli mittpunkten i en serie längre äventyr där äventyrarna försöker finna ett legendariskt föremål, alternativt de har föremålet men vill förstöra det, något som bara kan ske genom till exempel drakeld eller en kombination där äventyrarna först måste hitta föremålet och sedan förstöra det.

SL bör låta äventyrarna göra färdighetsslag i Historia, Astrologi, Kulturkännedom, Heraldik, Läsa språk, Kunskap om magi, Språkkunskap och Områdeskännedom ofta om de ger sig ut i jakt efter legendariska föremål. Kommunikationsfärdigheterna bör också ges ett stort spelrum.

Böckernas storlek anges med det av författaren nyligen uppfunna måttet tk, med vilket menas bokens storlek i förhållande till en normaltjock telefonkatalog.

KUNSKAP OM ALLT & INTET

Av den galne sydlänningen Erack Khersmir

Boken skrevs av handelsmannen och nekromantikern Khersmir under dennes resa på Altor vid tiden för den tredje konfluxens utbrott. Khersmir befann sig vid tillfället ensam vid sitt läger på en av Aidnebergens högsta toppar. I boken beskriver den — efter händelsen — vansinnige Khersmir hur skyn färgades röd och hur gudarna hade talat till honom.



Huruvida detta är sant eller inte vet ingen men Khersmir skrev en bok om Allt och Intet där han försökte förklara allt och intet med hjälp av nekromantiska begrepp och uttryck. Endast en person med nekromanti FV 15 kan läsa och förstå, en person utan färdigheten över huvudtaget måste genast slå på skräcktabellen. Boken är skriven på erdir, forntunga, med en darrhänt stil.

Boken lär inte ut några besvärjelser eller ger erfarenhetspoäng till färdigheter, utan när läsaren efter 2T4 månader har läst färdigt skall denne slå 1T6 och läsa av nedan på tabellen.

1T6	Resultat
1-2	Läsaren blir endast förbryllad av all den information boken bjuder på. Läsarens INT minskar med ett poäng permanent.
3-4	Läsaren blir varken klok eller dum av läsandet.
5-6	Läsaren upplever lite av det Khersmir upplevde och förstår åtminstone delar av boken. Läsarens INT ökar med 1T3 poäng permanent.

Om en läsare vill kan denne läsa om boken, men får –1 på tärningskastet ovan för varje gång. Boken är mycket tjock, ca 3 tk, och väger en hel del. Den är inbunden i läder och har metallförstärkningar vid kanterna. Utdrag ur boken finns översatt till jori, men översättaren blev galen och kunde därav inte avsluta sitt arbete. Denna översättning kräver inga kunskaper i nekromanti att läsa, men ger heller inte någon chans till ökad INT.

Den riktiga boken är sedan länge försvunnen då den förre ägaren blev galen och skänkte bort den till en simpel lumphandlare.

TAMANRASSETS BESVÄRJELSEBOK

Av Tamanrasset från Nidabergen

Tamanrasset är en ovanlig vätte, den ende riktige magikern av sitt folk och dessutom en duktig nekromantiker. I sin besvärjelsebok, som existerar i två exemplar, beskriver han hur vättarnas nekromanti fungerar tillsammans med de sedvanliga besvärjelsebeskrivningarna.

Boken är relativt liten (ca 0,5 tk) och innehåller beskrivningar av ett tiotal nekromantiska besvärjelser (SL bestämmer vilka) och den ger efter 1T4 månaders läsning 2T6 ep att spendera på färdigheten nekromanti.

Av de två exemplaren innehar Tamanrasset det ena medan det andra finns "någonstans i världen". Det hände sig så att Tamanrasset ville ha en annan vätte som lärjunge. Lärjungen tog helt sonika sin lärobok och försvann. Det är inte känt om han någonsin lärde sig några av besvärjelserna.

FARENGADDS BESVÄRJELSEBOK

Av Farengadd av Helsing

Vid slutet av sin karriär skrev nekromantikern Farengadd ner alla sina besvärjelser i en och samma bok. Farengadd, som äl-

skade handfasta och perversa skämt, skapade sedan ett okänt antal extra böcker som han lät sända ut i världen till otillgängliga platser och till personer han ogillade. Dessa böcker, som liknar originalet exakt, består endast av oskrivna blad men är laddade med sigill och någon av hans besvärjelser (med andra ord är böckerna magiska skämtsamheter).



Farengadds besvärjelsebok innehåller bland annat besvärjelserna SPINDELBÖLD och kanske FÖRVÄLLA HUVUD (plus alla de vansinniga besvärjelser SL kan känna till).

Tyvärr försvann besvärjelseboken ut i världen tillsammans med de oäkta exemplaren. Farengadd förolyckades i och med att han inte kunde hitta sina anteckningar om hur man avbryter besvärjelsen FÖRVÄLLA HUVUD.

AARKROONS STAVAR

Aarkroons stavar är märkliga föremål. Till utseendet liknar de vanliga vandringsstavar av trä men de består av metall. Stavarna tillverkades ursprungligen av det ädlaste lindträ man kan finna, men genom Aarkroons besvärjelser förvandlades de till kall metall. Det finns sammanlagt tolv stavar och dessa är spridda över världen. De är ca 2,2 meter långa och väger ca 4 kg styck.

Stavarna har märkliga krafter som enligt legenderna endast en verklig nekromantiker kan utnyttja (minsta FV i nekromanti som krävs är 14). Staven uppväcker de döda — djur, människor och monster inom tio meters radie från en nekromantiker med en stav animeras till zombier E1, dock högst nekromantikerns PSY antal. Staven animerar alltid upp till nekromantikerns PSY antal zombier utan att ta hänsyn till vad denne tycker. Tänk på att en nekromantiker tillfälligt förlorar PSY genom att kast besvärjelser. Zombierna måste vara inom 100 meters radie från nekromantikern för att fungera. På telepatisk väg kan nekromantikern ge order till zombierna som annars bara strövar omkring utan mål. Nekromantikern kan även ta kontroll över sin PSY-grupps antal zombier och styra dem med sina tankar, men detta kräver att han mediterar under tiden och att ett PSY-poäng offras var tionde minut. Dessa poäng återvinns på normalt sätt.

Den andra magiska förmåga som stavarna besitter är att KONTROLLERA LÄGRE ODÖD inte fungerar inom 100 meters radie från den som innehar staven. Detta gör att de zombier som staven har animerat inte kan styras av någon annan än den som använder staven, samt att kontrollen över eventuella andra zombier inom radien upphör. Stavbäraren kan dock inte kontrollera dessa utan de förintas.

Stavarna drar inga PSY-poäng från nekromantikern, annat än i det fall som nämnts.

Det finns egentligen bara ett litet fel med Aarkroons stavar och det är att den som har en i sin ägo — oavsett om denne är en nekromantiker eller inte — förlorar ett poäng FYS permanent varje månad. När FYS når noll förvandlas ägaren till en zombie E1. SL skall naturligtvis hålla källan till FYS-försämringen dold för den spelare vars rollperson äger en stav, och låta denne själv få komma på orsaken. Förutom detta lilla problem kan det uppstå svårigheter för en nekromantiker som till exempel vill besöka någon stad om han ständigt omsvärmas av zombier.

SPIRITUS FAMILIARUS

En spiritus familiarus kan vara en nekromantikers bästa och ibland enda vän, så det gäller att välja ett lämpligt värddjur åt nekromantikern. En familiarus passar en nekromantiker utmärkt då de är vana vid att syssla med andar. Anden som besätter värddjuret har alltid en natur och personlighet som liknar magikerns.

Värddjuret bör ha något som anspelar på magikerns personlighet och yrke, exempelvis har ytterst få nekromantiker en vit duva på sin axel. Lämpliga djur är istället en helt svart varg eller ulv, en fladdermus eller svartråtta, en stor spindel eller en gifttorm, en långhalsad gam eller en tjuvaktig hyena, en skata eller en kråka.

Det finns mycket att välja mellan och den mer exotiska varianten av nekromantiker har gärna en liten tjänardemon eller en odöd ande som familiarus. Andra nekromantiker, som inte kan göra avkall på sitt yrke, skaffar sig gärna en mumifierad kråka, en zombifierad svartråtta eller ett animerat kattskelett.

DEMONOLOGI

En underavdelning till nekromantin
Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0
Se Magiboken.

I Monsterboken II finner man besvärjelsen FRAMMANA/SKICKA BORT DEMON i avsnittet om demoner. Där anges den som en nekromantibesvärjelse vilket är helt riktigt, men då området som handlar om frammanandet av "utom-altoriska" varelser och ting är mycket större än endast en besvärjelse har det bildats en underavdelning inom nekromantin som kallas demonologism. Denna underavdelning har sedan århundradenas lopp bildat en egen



skola, dock nära sammankopplad med nekromantin. Demonologin är med andra ord en specialiserad form av nekromanti.

Släktskapet mellan de två skolorna är lätt att se, magiker från båda kan använda varandras besvärjelser, men detta sker med en liten modifikation, naturligtvis. En demonologist som vill sig en nekromantibesvärjelse lär sig denna som om den var två steg svårare i skolvärdet. Med detta menas att till exempel magus Aldertyr Gredan med FV 13 i demonologi och inget FV i nekromanti kan lära sig TALA MED DÖD vars skolvärde blir 11+2=13 (en nekromantiker kan lära sig denna besvärjelse redan när hans FV i nekromanti är 11). Detta förhållande gäller givetvis även åt andra hållet när en nekromantiker vill lära sig demonologibesvärjelser.

Demonologister kan även använda vissa elementarmagiska besvärjelser, dock med en skolvärdesmodifikation på fyra steg. De besvärjelser som åsyftas är FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR (F) då de fungerar som en FRAMMANA/SKICKA BORT VARELSE-besvärjelse. Sålunda kan även de elementarmagiska besvärjelserna från Monsterboken II, s 100, användas. En nekromantiker kan dock inte använda dem på grund av alltför stora olikheter hos magiskolorna.

Nedan presenteras ett litet urval nya besvärjelser och några gamla reviderade.

FRAMMANA/SKICKA BORT DEMON

Skola: D och N
Skolvärde: 10 och 12
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S/4 dygn

Se Monsterboken II.

FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR

Skola: E och D
Skolvärde: 9 och 13
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Se Grundreglerna, Experts Magibok och Monsterboken II.

FRAMMANA DÖDSRIDDARE (R)

Skola: N och D
Skolvärde: 22 och 24
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Se Gigant.

FRAMMANA GAST (R)

Skola: N och D
Skolvärde: 25 och 27
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Se Gigant.

FRAMMANA/SKICKA BORT DEMONISK TJÄNARE

Skola: D
Skolvärde: 7
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S/4 dygn

Demonologisten frammanar en liten demon som kan sköta värdsliga göromål. När tjänardemonen har frammanats måste demonologisten binda denne till sin tjänst genom att övervinna demonens PSY med sin egen på motståndstabellen. Lyckas försöket är demonen demonologistens lydige tjänare tills varaktigheten är slut då den försvinner tillbaka till Kaos. Misslyckas försöket får inget nytt göras av demonologisten, som istället blir föremål för den frammanade demonens hyss tills den återvänder tillbaka till Kaos.

Tjänardemonen har 1T3 i STY och STO per E, 1 poäng FYS per E, 1T6+6 i INT och PSY samt 3T6 i SMI. Den har 1T6 händer som naturliga vapen (1T3 i skada och STY+SMI+INT)% i GC) samt en förflyttning på L=1T6+E. Inga viktigare färdigheter och inga demoniska förmågor. Dess utseende är upp till SL att bestämma.

FRAMMANA/SKICKA BORT HORNDEMON

Skola: D
Skolvärde: 13
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: Permanent

Demonologisten frammanar en horndemon såsom de beskrivs i Svavelvinter. Demonologisten måste övervinna en frammanade horndemons PSY med sin egen på motståndstabellen för att kontrollera den. Om detta lyckas lyder horndemonen demonologistens order i 1T6 veckor och sedan måste ett nytt slag göras. Om slaget misslyckas är horndemonen fri att göra vad den finner lämpligast.

Om demonologisten offrar ett PSY-poäng permanent till horndemonen behövs inga slag på motståndstabellen utan en telepatiskt länk uppstår. De båda står då i ständig kontakt med varandra med allt vad det innebär.

Se modulen Svavelvinter för en närmare beskrivning av denna intressanta varelse.

FRAMMANA/SKICKA BORT DEMONHÄST

Skola: D
Skolvärde: 9
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S/4 dygn

Denna besvärjelse lyder under i stort sett samma regler som FRAMMANA/SKICKA BORT DEMON. Besvärjelsen manar fram en demonisk häst, en varelse som är hästliknande i grundformen. Den har samma grundegenskaper som en medelstor häst i Monsterboken, men STY, STO, FYS och PSY ökar med ett per E. Hästen har inga demoniska förmågor. Förflyttningen är L26+1 per E. Det naturliga skyddet är ett poäng per E. Demonhästen lyder demonologisten under hela varaktigheten och behöver inte stängas in i ett pentagram.



HÄXKONSTER

En underavdelning till nekromantin
Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Se Experts Magibok.

I Sinkadus nr 17 beskrivs en intressant magiskola kallad häxkonster. Den magiskolan har sina rötter i nekromantin liksom demonologin. Häxkonster är en specialiserad form av nekromanti och detta gör att en nekromantiker kan använda häxbesvärjelser och en häxa kan använda nekromantibesvärjelser, men med en modifikation på skolvärdet. Besvärjelser som tillhör nekromanti höjs med två steg om en häxa vill lära sig dem och vice versa. En häxa och en demonologist kan dock inte lära sig varandras besvärjelser då deras magiskolor är alltför specialiserade. Nedan beskrivs en speciell häxbesvärjelse, men se Sinkadus nr 17 för fler.

MARDRÅP

Skola: Hk
Skolvärde: 26
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Om denna besvärjelse kastas på en mänsklig kvinna inom en minut från det att hon har dött och då lyckas förhäxa henne, tvingas hon att bli en mara. Besvärjelsen måste innehålla ett villkor som kan uppfyllas av en levande varelse av samma slag som maran. Om detta uppfylls får maran dö och kan lämna världen.

SPELA ROLL

SPELLEDAR PERSONEN

Som SL kan det vara lockande att använda en mäktig nekromantiker som huvudfiende i sina egna äventyr, precis som Sauron var det i Midgård innan några meterhöga matglada spelevinkar kastade en ring i någon vulkan. Skämt åsido, med en ytterst mäktig nekromantiker som motståndare kan SL skapa en mängd äventyr som kan vara lika mäktiga att spela som att läsa Tolkiens trilogi. Tänk bara att låta en liten grupp halvlängdsmän få konfrontera elddemoner, jättespindlar, drakar och slutligen en nekromantiker. Naturligtvis är det viktigt att SL inte plagierar Tolkiens verk helt och hål-

let, men att dra lite inspiration är nog ingen dum idé.

En nekromantiker som SLP följer några riktlinjer. Om nekromantikern är huvudfienden i en serie äventyr bör denne vara i stil med Sauron, men kanske inte fullt så skicklig eller lika mäktig. Denna typ av fiende brukar dessutom vara av standardupplagan, alltså den ondskefulla typen utan skrupler.



Om nekromantikern är motståndaren i endast ett eller två äventyr bör denne spelas med ett par vanliga svagheter eller oväntade egenskaper. Det kan ge spelet lite extra färg om nekromantikern är mörkerrädd, sysslar med trädgårdsskötsel, dricker alldeles för mycket, söker den stora kärleken och finner den hos en av rollpersonerna, alltid klär sig enligt det senaste i modeväg, gillar att föra intellektuella samtal med lärda om frågor om till exempel universums storlek, är en kunnig vinkännare, älskar pussel och gåtor, och så vidare...

Om nekromantikern bara dyker upp i ett äventyr och då bara under en kortare tid bör inte spelarna få reda på särskilt mycket om dennes personlighet. Det är mer troligt att äventyrarna endast möter nekromantikerns tjänare, exempelvis en zombie eller två.

Om nekromantikern dyker upp i äventyret för att hjälpa äventyrarna bör denne antingen ha en hatad gemensam fiende eller vara av det mer sympatiska slaget, sitt valda yrke till trots.

ROLLPERSONEN

Såvida inte SL och spelarna älskar att spela kampanjer där rollpersonerna är "ondingarna" bör nekromantikern vara ett sällsynt yrke bland äventyrarna. Detta utesluter inte att en spelare kan ha en nekromantiker, men det förutsätter att den spelas som en "goding" och då gärna med ett udda livsmål och en personlighet som man inte förväntar sig att en nekromantiker kan ha. Tänk på att det inte är särskilt kul att ha en nekromantiker i sällskapet som endast tänker på hur man lättast kan få de andra zombiefierade.

Det kan vara kul, som omväxling, att spela i ett par äventyr som elakingar. Testa gärna att vara en skurk, rovriddare, nekromantiker, svartfolk, odöd eller skatteindrivare någon gång.

SKURKEN

Många nekromantiker har upptäckt fördelarna med att vara skurk, dels ligger det nära till och dels får man några fördelar liknande de som hjältar har. Särskilt nekromantiker som SLP brukar vara skurkar och då i synnerhet de som försöker efterlikna Sauron.

De så kallade "kampanjnekromantikerna" som härskar över ett rike, och brukar vara äventyrares och halvlängdsmäns mål att störta, har vanligtvis ett par nidingspoäng till sitt förfogande (ca 5 till 100 stycken). Det kan vara viktigt att ge denne en, förvisso dold, men fatal svaghet. Sauron försvann ju från världen när Härskarringen vräktes ner i vulkanens glöd.



KENVADSIN LAO'GERAFTJAN

En typisk nekromantiker

För att riktigt åskådliggöra artikeln presenteras här en trevlig nekromantiker som kan stoppas in i något passande äventyr.

UTSEENDE

Att Kenvadsin lao'Geraftjan en gång var en krunisk borgarson som växte upp i Erebos går inte längre att se. Han har helt ändrat sitt uppträdande och sin klädsel. Numera klär han sig enbart i en svart mjuk tygdräkt och en mantel av samma material med röda stjärnor, cirklar och symboler påsydda på insidan. På fötterna har han ett par mjuka läderstövlar av hög kvalitet.

Kenvadsin har en välansad mustasch, blå ögon, en viskande röst, kortsnaggat blont hår och öron modell större. Han ser inte särskilt illa ut och har haft ett flertal älskarinnor.

UPPTRÄDANDE

Kenvadsin är en vänlig man och har få fiender, men han tål inte outbildade personer, vilka enligt honom är dumma bönder utan något hum om hur man uppträder eller intelligens nog för att föra ett intressant samtal.

Annars uppträder han efter mottot: "att vara trevlig är trevligt", under förutsättning att omgivningen behandlar honom likadant.

Folk som ogillar nekromanti har han föga förståelse för men då det har funnits tillräckligt med lynchade nekromantiker brukar han dölja sitt rätta yrke och utger sig för att vara tolk. Språk är dessutom ett av hans specialämnen som han gärna pratar sig varm över vid samtal med någon lärd person.

Sin familiarus brukar han dölja eller låta springa fritt omkring i närheten, bara ingen ser den.

PERSONLIGHET

Det är inte någon våldsam person det här, vilket speglas i valet av besvärjelser. Han behärskar inga riktiga attackbesvärjelser utan föredrar att klara sina strider genom att prata sig ur dem eller genom att använda besvärjelser som SMÄRTA eller SPINDELBÖLD. Den senare fich han tillfälle att lära sig då en av hans närmaste vänner var Farengadd av Helsings tredje lärjunge fram till läromästarens död.

Kenvadsin har livsmålen berömmelse och rättvisa — hämnd, vilket gör honom till en äventyrlig person som mer än gärna vill hämnas gamla skulder, men som också vill belöna de personer som hjälper honom.

UNDERLIGHETER

Under sin karriär som nekromantiker har han sakta förändrats genom de påfrestande magistudierna. Hans händer har blivit klobestyckade och för att dölja detta bär han alltid ett par svarta tyghandskar med läderförstärkningar (ABS 1). Hans röst har även den förändrats och talet är numera bara en kvävd viskning (för att visa detta bör SL prata mycket lågt när Kenvadsin skall säga något).

STY	6	PSY	19
STO	9	KAR	14
FYS	17	SB	—
SMI	13	KP	13
INT	16		

Ålder: 29 år
Färdigheter: Nekromanti 14, Botanik 10, Drogkunskap 8, Förklädnad 14, Språkkunskap 12, Bluff 14, Tala kardiska 3, Tala feliciska 3, Tala berendiska 3, Tala erebosiska 5, Tala hynsolgiska 3, Överklasstil 11, Dolk 12 (skada 1T4+1, BV 13), Klor 12 (skada 1T6) samt baschanser i de vanligaste färdigheterna. Kenvadsins större intresse förutom nekromantin är språk och han kan tala fem olika språk flytande.

Magi: SPINDELBÖLD 14, PARALYSERING 12, RÄDSLA 14, BLINDHET 9, DÖVHET 4, FOBI 15 och SMÄRTA 11. Av dessa är SPINDELBÖLD, RÄDSLA och FOBI hans favoriter och används därav ganska flitigt.

Utrustning: Kenvadsin bär en medelstor ryggsäck och har sex olika läderpåsar vid bältet för växtdelar och droger. Runt halsen har han en penningpåse i en rem, med 2T6 sm och 1T10 gm. I ryggsäcken har han ett ombyte kläder och dolk, fältbestick, liten järngryta, litet saltkar, två facklor, flinta & stål, fiskekrok & fisklina, tre vaxljus, proviant och vatten i en plunta för tre dagar samt en stor filt. I läderpungarna förvaras 2 doser svartblod, 4 doser iran, 5 doser rekupera, 1 dos smaugifonia, 3 doser liliansblad och 4 doser celli.

SPIRITUS FAMILIARUS

På Kenvadsins axel brukar Faldos sitta. Faldos är ett animerat råttskelett E5 som Kenvadsins läromästare en gång skapade till sin lärjunge. Det är en ivrig liten gynnare som inte tycks ha insett sin omvandling till animerat skelett och kan därför ofta ses knapra på någon läcker hasselnöt. Kenvadsin tycker detta är lustigt och brukar köpa nötter och annat av handelsmän han möter.

STY	6	SMI	14
STO	1	INT	9
FYS	0	PSY	14

Förflyttning: L5
Färdigheter: Smyga 19, Gömma sig 10, Finna dolda ting 11, Tala jori 3, Bett 6 (skada 1T2).

ÄVENTYRSUPPSLAG

Kenvadsin torde vara utmärkt att använda som SLP. Han skulle kunna fungera som tolk i ett sällskap äventyrare utan att behöva avslöja sitt rätta yrke, annars kan något av det följande hända.

1. Äventyrarna ger sig ut på jakt efter Farengadd av Helsings besvärjelsebok. Kenvadsin, som känner en av Farengadds elever, blir involverad och ställer sig positiv till sökandet (om han blir vänligt behandlad och om de verkar vara kultiverade typer), eller så kan han bli äventyrarnas medtävlare om boken (detta sker om äventyrarna är alltför bra eller om sällskapet bara består av, i hans tycke, dumma bönder). Hans kamrat håller givetvis själv på att söka efter boken tillsammans med den bortgångne Farengadds övriga elever. Det hela blir inte lättare om äventyrarna hittar några av de falska böckerna först.

2. Äventyrarna tänker utkräva hämnd från någon mäktig fiende. Kenvadsin kommer in mitt i äventyret och det visar sig att även han har en gås oplockad med samme fiende.

3. (En variant på nr 2.) Äventyrarna är från något land där den lysande vägen är stark. De har fått ett heligt uppdrag att döda en mäktig nekromantiker. Detta kan vara Kenvadsin men troligare är det någon annan. Mitt i äventyret dyker dock Kenvadsin upp och utger sig för att vara tolk och vill tillsammans med sällskapet ta kål på den mäktige magikern (som han själv avskyr). Hur sedan äventyrarna reagerar när de har bekämpat en nekromantiker med hjälp av en annan nekromantiker är en annan historia.

4. Kenvadsin blir förolämpad eller nedslagen under ett äventyr av någon av äventyrarna och bestämmer sig för att hämnas till varje pris. Nu kommer han att hoppa in och ut i deras liv för att göra det svårt för dem. SL måste dock justera hans färdigheter och besvärjelser så att han blir ett hot mot dem.

5. Kenvadsin är som sagt en äventyrlig person och ansluter sig gärna till sällskapet. Om sedan någon rollperson dör kan den spelaren ta över Kenvadsin (om SL och spelaren tycker det).

APPENDIX

ODÖDA

Här följer en liten handledning över några intressanta odöda.

BANEMAN

Banemannen är en intressant variant av zombie som endast en dödsriddare kan skapa. Detta faktum är till förtret för vissa nekromantiker som kan framma-na en dödsriddare men inte en baneman. Det forkas dock en hel del om detta. "Snälla" nekromantiker brukar undvika att skapa banemän — genom en dödsriddare — då de plågas som odöda.



DÖDMANSHAND

Denna odöde uppträder vanligast som en naturlig odöd, det vill säga en som inte har skapats genom magi, men genom en variant av besvärjelsen SPÖKDRÅP kan nekromantikern skapa en sådan och skicka den mot en av sina fiender. Denna variantbesvärjelse fungerar på nästan samma sätt som SPÖKDRÅP men resultatet blir en dödmanshand istället för ett spöke, och den får som uppgift att dräpa en speciell person innan anden får lämna världen och dö.

DÖDSRIDDARE

Dödsriddaren är en magiskt skapad odöd. Nekromantikern använder en mäktig ritual som förvandlar ett lämpligt lik till en odöd. Många nekromantiker låter behandla sig själva på detta sätt då förändringen i allra högsta grad är gynnsam (INT dubblas och PSY tredubblas!). EN nackdel är att som dödsriddare kan man bli behärskad av en nekromantiker med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD.

DÖDSÄNGELN

Dödsängeln är en ovanlig odöd som mången mäktig nekromantiker har forskat om huruvida det finns någon besvärjelse som kan påverka den. Tyvärr har dödsängeln i en hög person gjort erlagt visit hos de nekromantiker som har gjort framsteg i sin forskning...

GENGÅNGARE

Gengångarna hör till de mer "levande" av de odöda med förmågan att tänka på egen hand. Vissa nekromantiker finner tanken på odödlighet så tilltalande att de genom en magisk ritual omvandlar sig till gengångare. Ett sätt att skaffa sig evigt liv. En nekromantiker med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD kan skaffa sig mäktiga bundsförvanter i gengångare. Det ryktas att en större koloni med gengångare finns på ögruppen Monturerna, men detta är naturligtvis bara spekulationer.

LIKÄTARE

Likätaren är en sorglig odöd. En varelse, till hälften levande och till hälften odöd, smittad av en annan likätare. Likätaren är ingen riktig odöd utan besitter den för livet symboliserande grundegenskapen FYS. Nekromantikern kan styra likätaren med KONTROLLERA LÄGRE ODÖD och därmed låta denne utföra nekromantikerns vardsliga sysslor. Likätaren kan även vara till nackdel då den gärna äter upp lik som kunde vara lämpliga för animering.

MARA

Maran är en intressant odöd. Den kan endast ha mänskligt ursprung. Den är mager med stripigt hår, kolsvart hud och lysande blå ögon. En häxa kan skapa en mara genom MARDRÅP, och ibland återfinner man en häxa i denna form.

MUMIE

Mumien är en av de kraftfullaste odöda en nekromantiker kan skapa utan alltför stora besvär. Tyvärr kräver den mycket kraftiga besvärjelser som PERMANENS och NEXUS, men resultatet blir sedan därefter: en ”evigt” fungerande tjänare.

NATTULV

Nattulven är ett bra exempel på vad en nekromantiker med färdigheten Fältskär (hantverk) kan åstadkomma med några besvärjelser (ANIMERA DÖD, KONTROLLERA ANDAR och PERMANENS). Nekromantikern specialdesignar en varelse av döda kroppsdelar och ger den sedan liv som odöd. Tyvärr är forskningen kring detta område mycket svår och ytterst riskabel, några försök med människodelar har nyligen gjorts i kombination med en metod att utnyttja blixtens kraft. Nattulven ger ett ypperligt bra resultat de gånger då experimenten inte slutar med en katastrof.

PERYTON

Perytonen är en av de mest förunderliga odöda som existerar. En peryton är en slags kroppslig vålnad av en drunknad sjöman som har fått formen av en jättelik gam med hjorthuvud som odöd! Den är dessutom grön och blå och besitter förmågan att inte skadas av fysiskt våld. Den mörkrets gud som skapade perytonen måste ha haft som avsikt att plåga de drunknade sjömännens själar genom att sätta vingar på dess odöda form. Varför? Det vete gudarna! Perytonen som odöd är dock en varelse som nekromantikern sällan ägnar någon större tankemöda (men det finns en liten nekromantiakademi i Erebos som har perytoner som specialinriktning).

SKELETT

Skelettet är den vanligast förekommande typen av odöd. Den är förhållandevis enkel att skapa, man behöver inte gräva upp nyligen begravda döda eller leja någon flåbuse att skaffa en bra kropp. Skelettet luktar dessutom inte lika mycket som en halvrutten zombie, och det är mycket smidigare än en sådan eller en stapplande mumie. Skelett är ypperliga tjänare och vakter och kan användas för evigt om man bara lägger PERMANENS och NEXUS vid skapandet. I Kardien ligger en medelstor akademi med animerade skelett som specialitet. Akademin, som ligger väl dold på ett hemligt ställe, betjänas av ca 200 skelett.

SPÖKE

En förhållandevis vanlig odöd är spöket. Det finns ett flertal typer av spöken — både naturliga och skapade — där Monsterbokens variant är den vanligaste. En nekromantiker kan skapa ett spöke med SPÖKDRÅP.

VAMPYR

Vampyren är den riktigt klassiska odödingen. De flesta vet hur den fungerar, den dricker blod, förstörs av solljus, kan inte korsa vatten, räds goda symboler, med mera. Men vad inte alla vet är att vampyren existerar i många olika arter. Det finns en typ som lever under vattnet, en typ som endast kan leva på 1000 meters höjd och det finns vampyrer som inte berörs det minsta av vare sig vitlök eller solljus men som inte tål alkohol eller kan utstå vacker sång och musik.

ZOMBIE

Zombien är en mycket nyttig odöd, då den kan sköta en nekromantikers vardagliga sysslor: De duger också bra som väktare och livvakter, men en nackdel är att de förmultnar. Detta kan dock dämpas med hjälp av örtsalvor eller magi.

”— Efter oss kommer Döden, sade Legolas. Jag kan se vålnader av män och hästar och bleka skuggbaner likt molnflagor och spjut likt en rimfrostgnistrande vinterskog i dimhöljd natt. Det är Döden som följer oss.

— Ja, sade Elladan. De döda är på marsch, de har blivit kallade.”

Ur Sagan om konungens återkomst av J. R. R. Tolkien

BESVÄRJELSER

Det kan vara av värde att göra en lista över de besvärjelser som nekromantikern har tillgång till. Totalt finns det för närvarande 45 besvärjelser och minimagiformler. Häx- och demonbesvärjelserna är inte upptagna i listan.

Förkortningar som används är m = Magiboken, g = Gigant, 10 = Sinkadus nr 10, 21 = Sinkadus nr 21, b = Barbia.

ANIMERA DÖD	m
ANIMERA DÖD INSEKT	21
ANIMERA TUPILAK	g
BESMUTSA	g
BESUDLA	g
BLINDHET	m
CHOCK	21
DEFORMERA	g
DÖDSHAND	m
DÖVHET	21
EPIDEMI	21
FOBI	g
FRAMMANA DÖDSRIDDARE	g
FRAMMANA GAST	g
FÖRRUTTNELSE	21
FÖRTVINA EXTREMITET	g
FÖRTVINA TUNGA	10
GNISSLANDE GÅNGJÄRN	21
KALLA KÅRAR	21
KLOHAND	10
KONTROLLERA ANDAR	m
KONTROLLERA HÖGRE ODÖD	m
KONTROLLERA LÄGRE ODÖD	m
LIVSUTTÖMNING	m
OHELIGHET	b
OLUSTIG SKEPNAD	21
ORMSKOTT	10
PANIK	m
PARALYSERING	m
RÄDSLA	m
SINNESBEDÖVNING	g
SJUKDOM	21
SKENDÖD	g
SMÄRTA	m
SPINDELBÖLD	21
SPÖKDRÅP	9
SPÖKLJUS	21
SPÖKSKEPP	10
SVARTNAGEL	21
TALA MED DÖD	m
TERROR	m
VOODOORITUAL	m
ZOMBIEKOPIA	g
ÖGONVITA	21
ÖRFIL	21

NYTTIG LÄSNING

I artikeln finns flera hänvisningar till andra artiklar och regelböcker och följande material bör läsas för att ge den här artikeln en helhet.

Magiboken i Expert, nekromantiavsnittet.

Gigant, nekromantiavsnittet och avsnittet om odöda.

Sinkadus nr 10, flera nya besvärjelser.

Sinkadus nr 13, artikeln om skurkar.

Sinkadus nr 16, den superba artikeln om den sanna magin och dess utövare.

Sinkadus nr 17, artikeln om häxkonster.

Monsterboken I och II, beskrivningar av odöda.

Monsterboken II, demonbesvärjande och elementarvarelser.

NÅGRA AVSLUTANDE ORD

Det är min förhoppning att denna artikel inte har varit allt för lång och tråkig utan har gett förnöjsam läsning som kanske har gett både spelare och SL god inspiration. Några av skälen till att denna artikel har tillkommit är Den sanna magin och dess utövare (se Sinkadus nr 16), att inte alla kan spela en riktig magiker (vissa hänger sig åt att spela magiker som är förklädda pansarvagnar vars enda syfte är att ge sällskapet äventyrare ett välbehövligt eldunderstöd) samt att detta är ett utmärkt sätt för mig att ge lite tips på hur jag tycker att en magiker bör spelas. Naturligtvis är det tillåtet att ändra, plocka bort och lägga till i min artikel.

Artikeln om nekromantiker kan även stå som förlaga till hur andra magiker fungerar, till exempel har alla magiker olika underligheter och måste klara svåra magiprov för att bli antagna vid magiskolor, etc.

Förhoppningsvis (eller oturligtvis för spelarna) kommer nekromantiker att bli ett vanligare inslag i dina äventyr.

Till sist vill jag kraftfullt påpeka att denna artikel är av det påhittade slaget och inte har något med satanism, trolldom och andra dumheter att göra.



ELRIC AV MELNIBONE

Johan Anglemark

Elric är den egentlige konungen över Imrryr, den Drömmande staden, huvudstaden på drakön Melniboné. Melniboné är befolkat av ett grymt degenererat släkte med många magiker, en gång fruktansvärt mäktiga, men fortfarande överlägsna de vanliga människorna. Melnibonéerna är nämligen ett släkte som bara delvis liknar vanliga människor; de härstammar från djunglerna på andra sidan haven, varifrån de flydde för tiotusen år sedan, bortjagade av sina gudar.

De besitter krafter som vanliga människor inte har, men för att få de krafterna har de varit tvungna att offra många vardagliga känslor som kärlek och medlidande.

EN TYPISK MELNIBONÉER

STY	12	SMI	12	KAR	13
STO	12	INT	14	SB	—
FYS	12	PSY	17	KP	14

Förflyttning: L10

Färdigheter: Drogkunskap 15, Giftkunskap 10, Historia 14, Kunskap om magi 15, Läsa/skriva lågmelnibonéiska B5/5, Taktik 8, Förhöra 17, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 15, Sjökunnighet 13, Navigera 13.

Vapenfärdigheter: Dolk 14, Bredsvärd 15, Slagsvärd 15, Långbåge 14, Medel sköld 12.

Magifärdigheter: Slå 1T100:

01-90 Ingen förmåga

91-94 Mentalism 5

95-98 Mentalism 10 och Elementarmagi

599-00 Mentalism 15, Elementarmagi 10 och Nekromanti 5

En melnibonéisk magiker har alla besvärjelser i sin skola som har lägre skolvärde än hans FV i skolan. Hans skicklighetsvärde är (FV i skolan +5 –skolvärdet).

PRINS ELRIC

Elric är en väldigt ovanlig melnibonéer. Han är född albino och har följaktligen likblek opigmenterad hy, kritvitt långt hår samt karmosinröda pupiller. Hans albinism leder till att han är väldigt svag och måste ha tillgång till antingen stärkande droger eller sitt runsvärd *Stormbärare* för att kunna överleva. Han är en mästermagiker som tvingas att ta till magi mot sin vilja. Hans skyddsgud är kaosfursten *Arioch*, som han tjänar motvilligt eftersom denne sedan länge varit den melnibonéiska kungaättens skyddsherre. I grunden är Elric god, men hans melnibonéiska arv och melankoliska läggning kan leda honom till grymma och hänsynslösa handlingar.

STY	12**	SMI	14	KAR	17
STO	12	INT	18	SB	—
FYS	12**	PSY	24*	KP	12**

**För varje dag som han inte har tillgång till drogerna/Stormbärare minskar detta värde med 2 tills det når 0 och han dör.*

***För varje dag som han inte har tillgång till drogerna/Stormbärare minskar dessa värden med 1 tills de når 0 och han dör.*

Förflyttning: L10

Färdigheter: Förutom de som alla melnibonéer har: Läkedrogskunskap 13, Geografi 15, Läsa/skriva högmelnibonéiska B5/5, Rida 13.

Vapenfärdigheter: Dolk 14, Bredsvärd 15, Slagsvärd 15, Långbåge 14, Medelsköld 12.

Magifärdigheter: Elementarmagi 25, Animism 25. Han har alla besvärjelser i dessa skolor med skicklighetsvärde (35 –skolvärde).

Utrustning: Slagsvärdet Stormbärare, helrustning med SKYDD E4 med PERMANENS och NEXUS, medelstor sköld med SKYDD E2 med PERMANENS och NEXUS.

SVÄRDET STORMBÄRARE

Stormbärare är ett stort svart slagsvärd, med inristade trollrunor som lyser olycksbådande blodröda i strid. Stormbärare är egentligen en ofattbart mäktig fången demon. Svärdet har normalt sett +5 på att träffa och i skada, men varje gång det träffar en fiende suger det 20 PSY från denne och får ytterligare +1 på att träffa och i skada (oavsett om offret hade så mycket PSY eller inte) upp till ett maximum av +15. För varje minut som det inte har sugit till sig någon själ minskar CL och skada med 1 tills de når +5 igen.

Svärdet är dessutom så skarpt att inga rustningar skyddar mot det. Varje gång det har dragits ur sin skida och inte fått sluka någon själ finns det 50% risk att det flyger ur Elrics hand och kastar sig mot en humanoid varelse inom 20 meters avstånd som är vänligt inställd till Elric (finns det flera så tar det den som är närmast). Kontrollera om detta inträffar när Elric försöker stoppa tillbaka svärdet i skidan utan att det har slukat någon själ, eller när 5 minuter har gått utan att det har fått slåss. Elric själv löper ingen risk att bli anfallen.

Stormbärare är helt oförstörbart. Inte ens Universums förintelse kan förstöra det.

PRINS YYRKOON AV MELNIBONÉ

Elrics kusin Yyrkoon är en melnibonéer av den gamla stammen som ser sig själv som oändligt mer lämpad än Elric att sitta på Melnibonés rubintron. Han är grym och föraktar den veke (i både kroppslig och själslig bemärkelse) Elric. Yyrkoon hatar Elric för dennes kärleksaffär med hans syster Cymoril, och har försökt mörda honom. Trots detta var det till Yyrkoon som Elric överlämnade makten när han beslöt att ge sig av från Melniboné för att lära känna den omvärld som hans förfäder hade betraktat som ointressanta slavriken, som endast dög till att plundra och bränna i för nöjes skull.

STY	17	SMI	15	KAR	17
STO	14	INT	16	SB	—
FYS	17	PSY	20	KP	17

Förflyttning: L11

Färdigheter: Drogkunskap 19, Giftkunskap 16, Historia 14, Läsa/skriva lågmelnibonéiska B5/5, Läsa/skriva högmelnibo-

néiska B5/5, Taktik 18, Förhöra 20, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 15, Sjökunnighet 13, Navigera 18.

Vapenfärdigheter: Dolk 14, Bredsvärd 22, Slagsvärd 19, Långbåge 17, Medelsköld 16.

Magifärdigheter: Elementarmagi 22, Nekromanti 20. Han har alla besvärjelser i dessa skolor med skicklighetsvärde (28 –skolvärde).

Utrustning: Slagsvärd med FÖRTROLLA VAPEN E5, helrustning med SKYDD E3, medelstor sköld med SKYDD E2 allt med PERMANENS och NEXUS.

PRINSESSAN CYMORIL

Yyrkoons syster och Elrics trolovade. Trots att Cymoril är mycket kärleksfull är hon ändå i mångt och mycket en typisk melnibonéiska och har svårt att förstå vissa av Elrics egenheter som medömkan och osjälviskhet. Hon är mycket vacker och viljestark, och kan en del magi trots att hennes bror har förbjudit henne att lära sig trolldom.

STY	11	SMI	15	KAR	18
STO	11	INT	17	SB	—
FYS	12	PSY	20	KP	12

Förflyttning: L10

Färdigheter: Drogkunskap 19, Giftkunskap 16, Historia 14, Läsa/skriva lågmelnibonéiska B5/5, Läsa/skriva högmelnibonéiska B5/5, Förhöra 10, Sjunga B3, Övertala 15, Finna dolda ting 15, Upptäcka fara 17, Sjökunnighet 13.

Vapenfärdigheter: Dolk 12.

Magifärdigheter: Animism 10. Hon har alla besvärjelser i denna skola med skicklighetsvärde (20 –skolvärde).

MELNIBONÉER SOM RP

Om SL vill kan spelare ha melnibonéer som rollpersoner. Det bör dock vara svårt att få en RP som tillhör Draköns legendariska folk. Jag föreslår att chansen skall vara (INT+PSY)x5% – 150%. Om spelaren får bli melnibonéer utan detta krav så måste hans INT och PSY höjas så att summan av de två blir minst 31.

En melnibonéer får följande för- och nackdelar:

Socialt ursprung: 1-5 Adel, 6-20 Borgare.

Förbjudna yrken: Gycklare, Stråtrövare, Tjuv, (Gigant: Kurtisan, Nomad, Helare).

Grundegenskaper: STY +1, STO +1, FYS +1, SMI +1, KAR +1T3.

Färdigheter: Upptäcka fara +1T3, Drogkunskap +1T6, Giftkunskap +1T4, Historia +1T4, Kunskap om magi +1T6 (om RP ej är magiker).

Magi: +20% chans att bli antagen vid en magikerakademi.

Kom ihåg att en melnibonéer måste spelas som grym eller åtminstone känslokall, och bara ute efter att roa sig. Han behöver inte vara ond, men han får absolut inte vara varmhjärtad och god, bry sig om små barn, tycka om djur o.s.v. Han har tämligen lite respekt för vanliga människors liv, och anser att vanliga människor inte är mycket mer värda än djur.

Mer om Elric och hans värld kan du läsa om i Äventyrsspels Drakar och Demonerböcker. Två finns utgivna; 5. Elric av Melniboné och 12. Vita vargens öde. Nummer 15, Elric på ödets hav har precis utkommit och finns i pressbyråer och på varuhus.



I DRAKENS KLOR

Ett äventyr av Marcus Thorell.

I Drakens Klor är gjort till Mutant. Intrigen och miljön är konstruerad så att den lätt kan anpassas till en redan pågående kampanj. Dock kan det tilläggas att rollpersonernas hälsa står på spel om de tar itu med det här äventyret utan att ha tillgång till den Hacker-färdighet som presenteras i det här numret av Sinkadus.

Äventyret kan placeras in i vilken stad som helst i ett stadsblock där det förekommer trånga gator där små affärer, skumma barer, spelhallar, restauranger, caféer, affärsstånd, mm, finns. På gatorna trängs folket med trafiken och ett förfärligt liv råder både dag och natt. Över gatorna sträcker sig de skyhöga blockbyggnadera mot den svarta, regntunga himlen.

Handlingen utspelas i och omkring en kina-restaurang, som är täckmantel och tillhåll för den makthavande gruppen i blocket.

DEN SMYGANDE FARAN

Ett föremål har stulits, en person har kidnappats, eller liknande. Det är upp till SL att avgöra vilket, och specificera intrigen. Det kan vara en person eller ett föremål som är viktigt för en pågående kampanj, och därför hamnar rollpersonerna i drakens klor. En annan verision kan vara att en av rollpersonerna är den kidnappade. Det är en utmärkt metod att använda när en rollpersons spelare inte har tillfälle att spela. Då låter SL kidnappa den rollpersonen och spelet kan börja utan den kidnappade rollpersonens spelare (med viss risk att spelaren aldrig mer kommer att få spela sin rollperson igen...)

Om äventyret spelas som ett helt fristående avsnitt är historien denna:

Er arbetsgivare Ilford Xenelasia har kidnappats av Röda drakens triad. Röda draken är er största fiende, block U23B:s värsta utpressare och den här stadssektorns största maffiagrupp. De senaste månaderna har deras kriminella makt haft full kontroll över blocket, och börjar även påverka omkringliggande block i stadssektorn. Ert företags SäkPolagenter har, liksom många andra, tagit reda på var Röda draken har sitt näste. Det är en liten, kinesiskt inspirerad, restaurang som är täckmantel. De flesta i blocket som har en välorganiserad underrättelsetjänst känner numer till var Röda draken har sitt tillhåll, men ingen har vågat sig på att göra något åt det. Drakens grepp har varit allt för hårt kring deras halsar, och nu kan ingen — eller vågar — göra något annat än att stilla vila i drakens trygga famn. Röda drakens makt är alldeles för etablerad och dess inflytande har listigt slingrat sig in bland blockets alla företag och snärjt dem med sin kluvna tunga, eller utplånat dem med sin andedräkt. Triadens makt är orubblig och alla fruktar den. Ilford Xenelasia gjorde det också, men hans



misstag var att sätta sig upp mot den. Hans resonemang var att om han lät sitt företag kontrolleras av Röda drakens klan, var det detsamma som att förlora det helt. Därför är han nu mera fast i Drakens klor...

Draken kräver att Ilfords företag helt underkastar sig Drakens vilja utan att ifrågasätta något. Om inte det sker kommer Ilford att dödas, och företagets alla anställda riskerar att råka ut för Drakens specialstyrkor. Ni har egentligen ingenting att förlora, bara vinna, därför är ni också de enda som försöker frita Ilford Xenelasia, och förhoppningsvis får Draken att snava och falla ned i glömskans djupaste avgrund.

RÖDA DRAKENS TRIAD

DRAKEN — ORGANISATIONEN

Triaden leds av ett överhuvud med oinskränkt makt, och det är Cheni Chen, eller "*Drakens Tunga*", vilket han också kallas, som är den mäktiga personen. Ett vanligt uttryck bland triadens medarbetare är "Draktungan har talat, ske drakens vilja" eller bara "Tungan har talat."

Han lyder inte under någon annan än sig själv, och hans makt avgörs av klanens storlek, som just nu är definitivt etablerad i blocket och kommer att växa och spridas till andra. Drakens giriga begär efter större makt hejdas inte av sig själv.

Triaden har byggt upp sin organisation efter det gamla legendariska odjuret draken. Benämningarna på dess olika interna avdelningar har fått sina namn efter draken på ett sätt som passar lämpligast för organisationens struktur. När allting fungerar i ett samspel är den som effektivast — och farligast.

Faktiskt är organisationen ganska liten. Den består av få personer, något som Cheni Chen har utnyttjat till sin fördel. En liten organisation är lätthanterlig och dess styrka avgörs av disciplin, smidighet, intelligens och snabbhet, och det är precis vad en stor organisation ofta saknar. En liten grupp är lättare att övervaka, och kan vara lika effektiv som en stor. I alla fall har Röda draken bevisat det. Den är inte så starkt präglad av det rent orientaliska, utan är delvis inspirerad av den västerländska kulturen.

DRAKENS ANDEDRÄKT — KRIGARNA

Draken måste kunna strida och det görs med hjälp av den enhet som kallas *Drakens andedräkt*. De arton krigarna som ingår i truppen är hårt tränade både offensivt och defensivt, i både närstrid och avståndsstrid. Truppen är uppdelad i tre mindre enheter om sex personer, varav en är plutonchef, allmänt omnämd som *Drakklon*. De tre plutonchefernas uppgift är att fostra, leda och ansvara för fem man var. De håller en mycket hård disciplin i orientalisk anda. Om någon i deras enhet felar är det ledaren som straffas och får sedan i sin tur straffa den som verkligen har felat. Drakklorna är i sin tur ansvariga inför sensai Shidho Lee.

Drakens andedräkt har ännu bara behövt utföra offensiva uppdrag, som gått ut på att krossa motståndet i andra företag. Genom klanens underrättelseväsen får krigarna information om var och när de ska slå till. På det sättet blir deras blixtattacker mycket effekti-



va. De har inga rustningar, utan är klädda i tygkläder bestående av grova, gråvita byxor som hålls ihop med ett vitt, brunt eller svart bälte (beroende på inbördes skicklighet i strid och kallas bältesrang eller bara rang). Ett panband med samma färg som bältet är knutet runt huvudet. På överkroppen bär de ett svart linne med en röd eldsprutande drake broderad på vänstra bröstet. Till detta bär de eventuella vapenbälten, axelhölster, ryggsäckar, etc. Drakklorna själva har ett rött pannband och har även en klo broderad på vänstra bröstet. I vapenförrådet finns rustningar, men det är ovanligt att de används eftersom de vanligtvis är för otympliga att slåss i.

DRAKENS SVANS — NINJORNA

Tio ninjor utgör den enhet som kallas *Drakens svans*. Svansen är den del av draken som inte syns, utan slingrar sig fram, och anfaller överraskande och dödligt. Det är ninjornas motto. Alla ninjor lyder under sin sensai Ghenin Doo. De har inga direkta överordnade internt i gruppen, därför att verksamheten är ganska självständig. Däremot har de bältesranger, svarta bälten med ett antal guldstreck på. Den med lägre rang är skyldig att hysa respekt inför och lyda en med högre.

Draksvansen utför uppgifter som lönnmord, spionuppdrag, kidnappningar, stölder och liknande. Uppdragen är farofyllda och dödligheten är mycket hög. Nu är det bara de skickligaste som är kvar ur en tidigare mycket större grupp.

De är klädda i helsvarta overaller av smidigt tyg, mjuka tygskor med plastsula, svarta handskar och en huva med mörkt rökfärgat plexivisir. Overallen är översållad med fickor där det mesta kan döljas. Ett svart linne, uppklippt på sidorna, döljer bröstkorgens fickor. Vapnen varierar från person till person; allt från knivar och primitiva närstridsvapen, upp till avancerade maskingevär och till och med pulslaservapen. Dock bär alla kaststjärnor och en ninjato eller katana.

DRAKENS ÖGA — SPIONERNA

Spionerna är *Drakens öga*. Dessa är personer med viktiga poster i olika företag som tvingats till drakens tjänst genom utpressning. Företagsspionerna är för viktiga för Draken för att de skall engagera sig i några farliga uppgifter liknande de som ninjorna utför. Spionerna kommunicerar direkt med Draktungan. Han har valt att inte ha några kontaktmän emellan, där det finns en risk att får veta lika mycket som han själv. Det skapar förr eller senare bara intriger som leder till förräderi. Bara han vet. Bara han har makten och förutsättningar att fatta beslut. Dagens kommunikationsystem är tillräckligt utvecklat för att det ska fungera bra.



DATORSYSTEMET

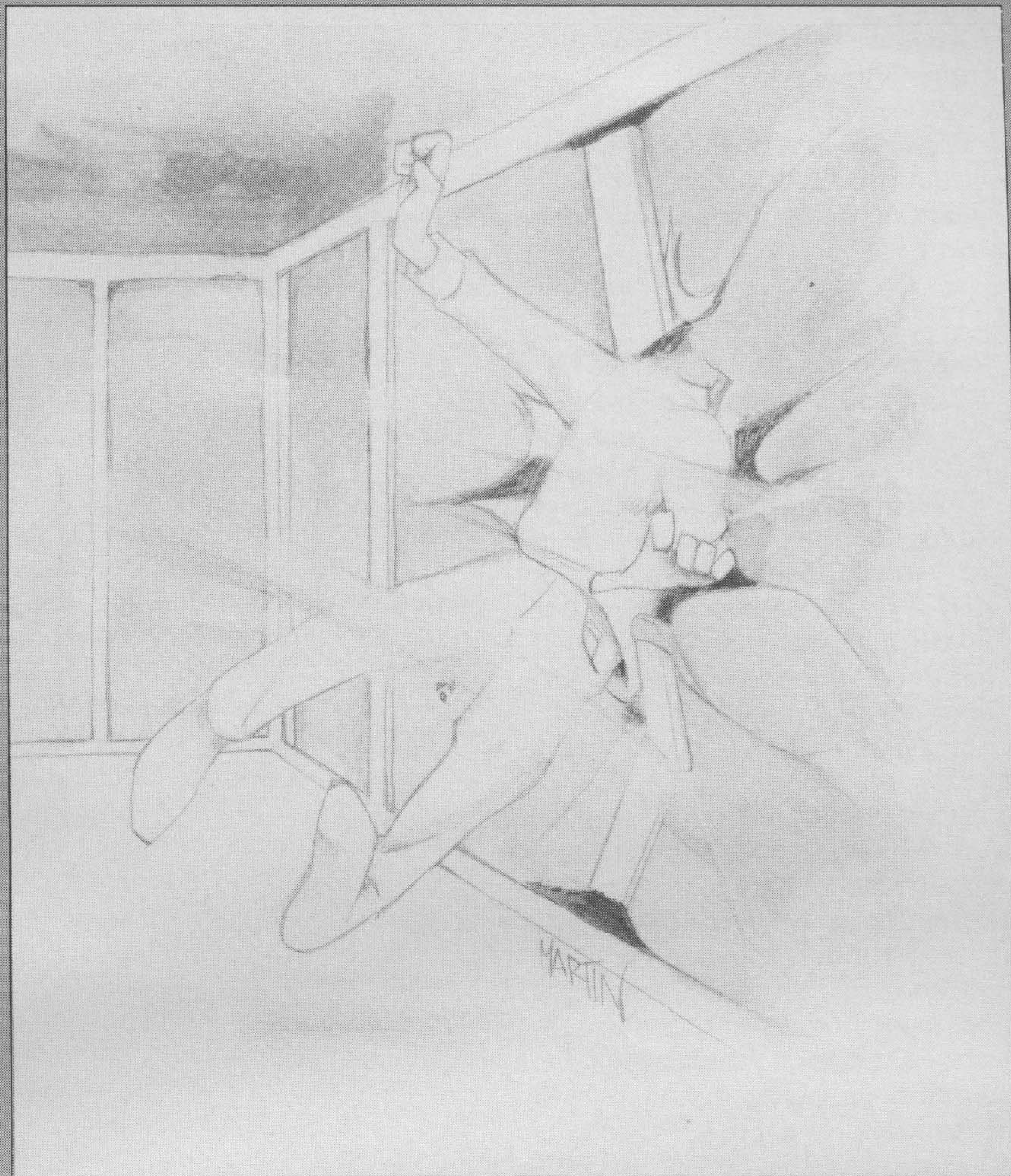
Med hjälp av färdigheten Hacking kan rollpersonerna lösa äventyret på ett mycket behagligare sätt. De kan stänga av fällorna, reglera hissen och vissa dörrar, och ställa till med ett allmänt kaos som de kan utnyttja till sin fördel.

Se beskrivningen över färdigheten Hacking i Zonen.

RESTAURANGEN

På en av blockets alla vindlande gator ligger kinarestaurangen *Röda lotusblomman*. Det är Daii Pha som är restaurangföreståndare. Se personbeskrivningen av honom på SLP-listan för mer information om hans reaktioner på frågvisa rollpersoner.

För rollpersonerna blir svårigheterna här att obemärkt komma förbi restaurangens personal och in i Röda drakens näste. Det finns tre sätt rollpersonerna kan komma in i komplexet. Det första är att skjuta sig in. Det kommer att innebära att de möter Drakens andedräkts hela styrka i ett actionladdat frontalangrepp. Det kräver mycket starka rollpersoner för att klara av något sådant, och det kommer inte att dröja länge innan MetroPolisen (och eventuellt deras SVOT-styrkor) kommer att lägga sig i och anhålla rollpersonerna som terrorister. Observera att MetroPolisen i det här distriktet är i Drakens klor och tvingas lyda Cheni Chens vilja. Rollpersonerna kommer att få åtskilliga år i fängelset som terrorister, om de inte döms till döden... Det andra sättet är att smyga sig in i köket, förbi personalen och in i hissen för att nå komplexet. Dessvärre är det svårt, och ett misstag kan leda till första alternativet. Bäst är då att gömma sig i garderoben, eller på toletten strax före stängningstid och försöka smyga sig ner till komplexet nattetid. Risken att bli upptäckta av städpersonalen efter stängningstid är förvisso stor, men då är det färre där och lättare att ordna på ett ljudlöst sätt, innan Draken kan larmas. Det tredje och allra bästa sättet att nå komplexet är att öppna en gallerlucka i gatan och klättra in genom ledningsgången som går förbi komplexet. Det är nämligen den vägen ninjorna använder för att osedda ta sig till och från komplexet. Rollpersonerna listar kanske själva ut att de kan ta den vägen, men kan lika gärna få köpa sig till



den inforamionen av någon skum typ ute på gatan. *"En drakes näste har alltid en bakväg."* Denna väg rekomenderas för svaga rollpersoner.

1. ENTRÉ

Bakom all smuts anas de en gång färgglada reliefväggarna med östasiatiska motiv. Avbrutna statydelar och utskjutande reliefdetaljer sticker fram ur smutsen. Genom de skitiga, runda fönstren tränger knappt något ljus alls igenom från restaurangen. Över den stängda dörren finns ett utskjutande, böjt, orientaliskt tak. Två gasfacklor flankerar dörren och lyser upp dagens meny.

SL: På menyn finns östorentalisk mat men en stor del upptas av västerländsk. På dörren finns öppettiderna:

11:00-02:00 måndag till fredag
11:00-04:00 lördag
11:00-24:00 söndag

Dörren är låst (svårighetsgrad 75 i motståndstabellen att dyrka upp med fingerfärdighet). Den tål 200 KP. Om någon börjar göra åverkan på dörren kommer ett larm att utlösas och en grupp om fem krigare med en kloledare kommer att att rusa upp till dörren för att kontrollera vad som håller på att hända.

2. MATSAL

Restaurangens matsal är givetvis fylld av bord och stolar. Det är lågt i tak och kinesiska girlanger och papperslampor hänger från taket och lyser upp den rökfyllda lokalen. Sidoväggarna utgörs av bås, dit ett par trappsteg leder upp. Båsen har röda draperier med broderade drakar på som kan dras för. Ena hörnet av matsalen utgörs av en bred bardisk. Bakom bardisken finns skåp med åtskilliga flaskor. Ett bra sortiment. Mitt i matsalen står ett biljardbord.

SL: Det brukar normalt finnas 1T10x3 gäster här inne. Efter klockan 21:00 är det dubbelt eller tredubbelt så många. I baren säljs drycker och en del droger för normala priser. Det finns en anställd bartender vid disken nattetid, och där jobbar Daii Pha ibland. Mat beställs av kökets servitriser och servitörer (3 st dagtid och 5 st nattetid). Tre dörröppningar med rundad överkarm och förhängda av draperier av flätade näverbitar finns

på en vägg. Två leder in till köket och den tredje leder in till kundtoalettens förrum (där det finns en spegel och ett tvättställ).

Omedelbart till höger om ingången finns en klädhängare och hatthylla. Det är ingen avgift till garderoben.

3. KÖKET

Köket är mycket stort och det är — till skillnad från många av blockets andra restauranger — rent och fräscht. Längs väggarna finns diverse förvaringsenheter och tillredningsmaskiner. Mitt i köket finns ett stort förberedningsbord. Tre dörrar finns på östra väggen. Den nordligaste är en hissdörr, den mellersta en toalettdörr och den vinklade, södra dörren är en förrådsdörr till ett kylrum.

SL: Här jobbar kockarna (2 st) som restaurangen har blivit känd genom. Hade det inte varit för dem skulle den inte ha ens hälften så mycket kunder. I hissen finns det fem knappar; våning 1, våning 2, nödstopp, nödsignal och dörröppnare. Restaurangen är våning 1 och komplexet är våning 2. Nödstopp är ur funktion, och det är ingen som orkar reparera den heller. Det finns en taklucka i hissen.

KOMPLEXET — DEN RÖDA DRAKENS NÄSTE

Under restaurangen finns den våning som kallas för Röda drakens näste, eller bara Draknästet. Det är här maffiaorganisationen håller till.

Svårigheterna rollpersonerna kommer att möta här är att effektivt och ljudlöst besegra vakter och alla de stöter på här nere. Nästa hinder är rum 15, 16, 17 och 18 som är fällor. Dessa avdelningar används till invigningsprov för ninjor och krigare. Cheni Chen själv kan utgöra ett farligt hinder för de rollpersoner som inte passar sig för honom. Det är inte helt nödvändigt för äventyrets gång att de råkar stöta på honom, men det kan tänkas att nyfikenheten driver dem till det; och skulle de lyckas besegra honom har de också besegrat den Röda draken.

Risken är stor att rollpersonerna klantar till sig och blir tillfångatagna. Då kastas de i Fångrum 2. Om rollpersonerna inte lyckas rymma, dröjer det 2T10+4 timmar tills de förs till arenan. Där blir de träningsobjekt för ninjor och krigare. Givetvis kommer Cheni Chen att låta elden flöda och elfällorna vara igång, se 4. Om rollpersonerna lyckas besegra två motståndare (en krigare och en ninja) lovas de frihet. Om rollpersonerna vill låta en i gruppen slåss för alla kommer den utvalde att få slåss mot en ninja, en krigare och sedan mot Shidho själv. Om rollpersonen lyckas besegra alla tre blir alla rollpersonerna fria. Alla som blir fria kommer snarast att spåras upp av åtskilliga ninjor. Om rollpersonerna är mycket framgångsrika i arenan kommer Shidho med flera att bli mycket uppretade på dem och tänker inte släppa dem, utan dödar dem. Rollpersonerna bör därför få en ärlig chans att komma över några automatvapen, etc (förslagsvis från dem de besegrar på arenan) så att de kan slå sig ut.

Det finns snabbtelefoner i rum 3-6, 10-12, 19, 20, 23 och i rum 24.

SLUMPMÄSSIGA MÖTEN I DRAKENS NÄSTE

Om det inte nämns något annat om personer i ett rum kan SL slå 1T6 varje gång rollpersonerna kommer in i ett nytt rum. Om tärningen visar fem eller sex betyder det att det är ett möte. Slå 1T10:

1-2	1T2 Personal från relaxavdelningen.
3-5	1T6 Krigare. Se Drakens andedräkt.
6-7	1T4 Ninjor. Se Drakens svans.
8	1T6-1 krigare och en drakklo. Se Drakens andedräkt.
9	Shidho Lee.
10	Ghenin Doo. (Observera att det är snarare han som först märker rollpersonernas intrång. Han låter sig knappast överraskas.)

1. FÖRSTA HALLEN

Till den här fyrkantiga hallen kommer hissen från restaurangen. Väggarna är målade med orientaliska motiv och några reliefer föreställande hjältar ur den kinesiska mytologin. Röda draperier döljer de tre dörröppningarna. I taket hänger en stor rislampa med tofsar och vackra mönster.

2. ANDRA HALLEN

Samma stil som i första hallen, med den skillnaden att en kopparstaty, som liknar en blandning av lejon och drake, står placerad mitt på golvet. Överdelen av statyns hjässa är löstagbar som ett lock. Innandömet utgör ett rökelsekar som brukar vara tänt. En eller två krigarvakter brukar normalt stå posterade utanför den norra av de fyra dörröppningarna. De släpper inte in någon till mottagningshallen, om de inte har blivit beordrade av Draktungan eller av någon av sina sensai.

3. MOTTAGNINGSSAL

Ibland händer det att Cheni Chen har gäster, eller ska göra offentliga uttalanden till sina undersåtar. Då använder han det här rummet. Salen är i en ljusblå nyans och har himmelska motiv och rökpuffblåsande flygande drakar på skärmväggarna av rispapper. När det är möte här inne brukar det normalt sitta två eller flera krigare bakom östra skärmväggen. De är beredda ett ingripa om något händer. Vid norra änden av rummet finns ett lågt bord och mjuka sittdynor av siden.

4. ARENAN

Den fyrkantiga salens väggar omringas av en läktare i två etage. I salens centrum finns en fyrkantig arena, med ett golv av fyrkantiga plattor av brun och vit marmor. Det är här som interna kamper utspelar sig. Kamperna genomförs antingen obeväpnat eller med närstridsvapen. Det är sällan de gäller liv eller död. Oftast pågår en kamp tills den ene är medvetslös, ger upp eller har fått ett visst antal poäng, vilket avgörs av en domare. Genom en filmkamera kan Cheni Chen övervaka skådespelet, och om han önskar kan han påverka tvekamperna. Från sin dator (i sal 23) kan han få el- och eldfällor att aktiveras efter ett slumpmässigt system, som gör striden avsevärt besvärligare och farligare för slagskämparna. Om Cheni Chen aktiverar fällorna slår SL 1T100 i början av varje SR för var och en av kämparna. Om värdet är 01-15 aktiveras en elfälla på den platta personen står på. Han får då en kraftig stöt som gör 1T6 i skada. Alla som får 5 eller 6 i skada är omtöcknade under en SR av den paralyserande energichocken, och kan inte göra något. Om tärningen ger ett värde mellan 16-25 innebär det att det är en eldfälla som aktiveras. I varje platta finns en eldkastarmynning. Den ger 2T6 i skada, men det går att undvika genom ett framgångsrikt slag.

5. GARNISON

Bakom draperiet av vackert orientaliskt tyg finns en sal där risskärmar är placerade och åstadkommer fem större sovsalar (ca sex man i varje) och fem mindre (ca två man i varje). Här bor krigare och ninjor omvartannat. Det sover 1T4-1 man i varje större sal och 1T2-1 man i de små. En övermålad metalldörr (olåst) i södra änden av korridoren kan upptäckas med hjälp av ett framgångsrikt iakttagelseslag. Bakom dörren finns en ledningsgång som ligger under gatan på samma plan som restaurangen. I ledningsgången finns elkablar, vattenledningar och avlopp, men den fungerar också som kloak. Genom ett galler (krävs ett svårt STY-slag för att lyfta) i gatan kan man komma ut och in i ledningsgången. Ninjorna använder ofta den här vägen, och därför finns det en repstege i närheten av ett av gallren.

6. RELAXRUM

Utöver några vanliga bord finns här ett biljardbord. 2T6-2 krigare och ninjor tillbringar sin fritid här inne med att spela kort, biljard, prata, dricka öl eller saké. Om dagarna, mellan 11:00 till 18:00, finns här en uppasserska som serverar mat och dryck. Bakom draperiet finns en stor bubbelpool med varmt och skönt vatten.

7 MASSAGERUM

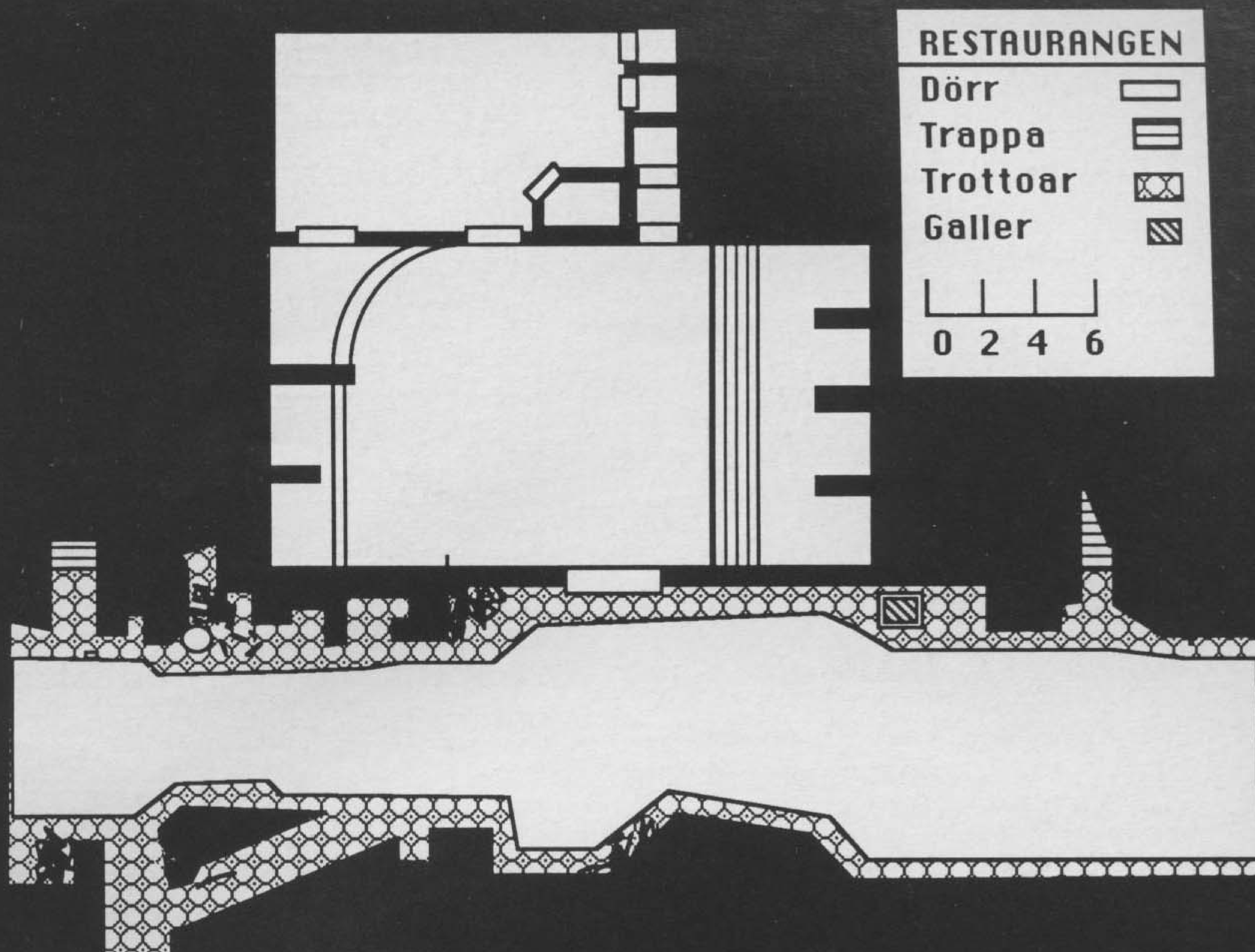
Mellan kl 11:00 till 18:00 kan de av Drakens folk som önskar låta sig masseras. Det sker här inne. Det finns två bäddar och ett skåp med diverse massageoljor och handdukar.

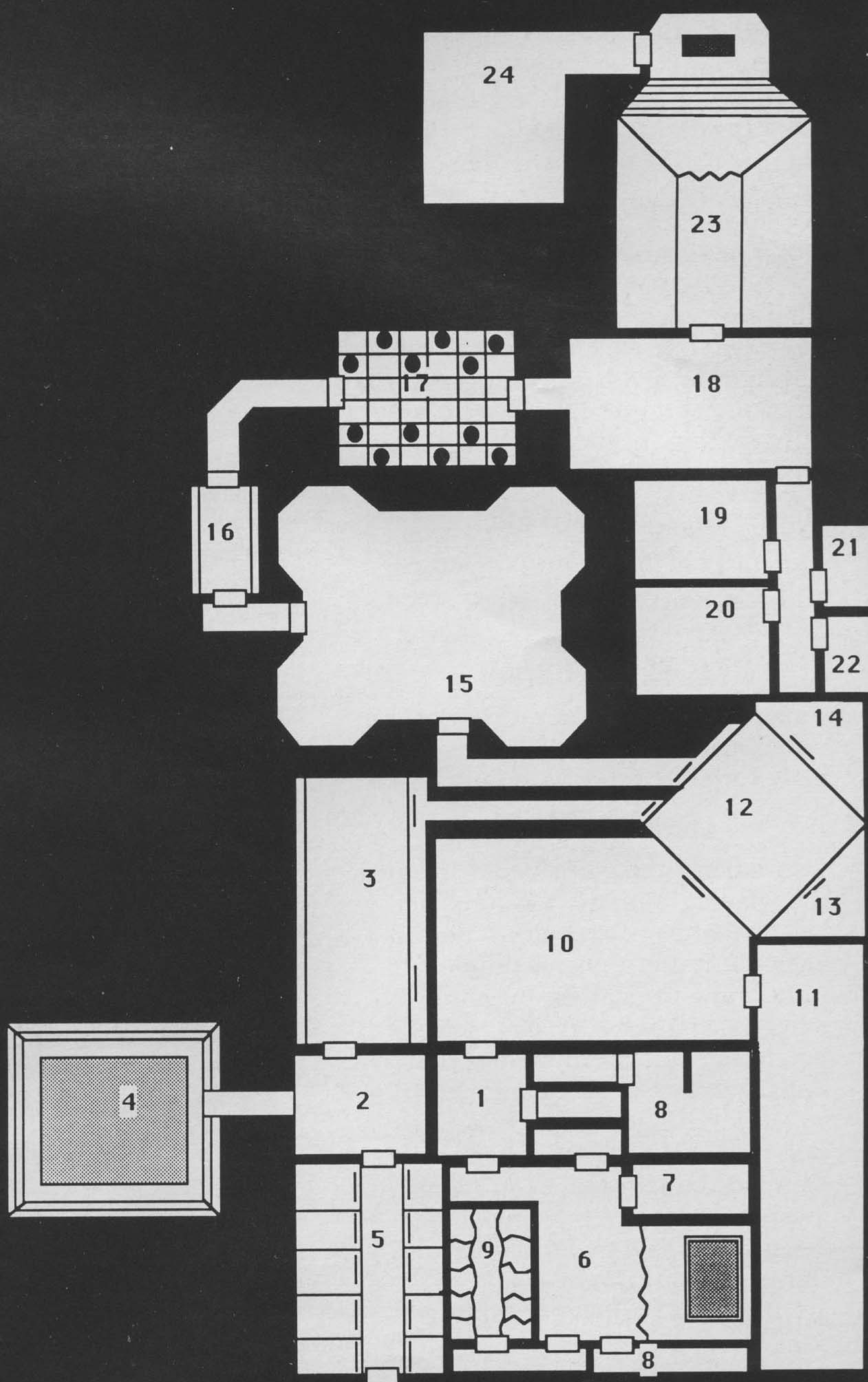
8. OMKLÄDNINGSRUM

Omklädningsrum med dusch.

9. MEDITATION & AVSLAPPNING

Bakom röda draperier med drakar broderade med svart tråd finner man denna avdelning. Här inne kan Röda drakens klanmedlemmar slå sig till ro bland mjuka kuddar på sköna bäddar. Doften av rökelse ligger tät i luften. De som har längre lediga perioder har tillstånd att använda sig av "sinnesstimulerande medel" för att uppnå bästa möjliga avslappning och meditationstillstånd.





10. TRÄNINGSSAL

En modern gymnastiksal med reglerbar gravitation, ultramjuka dynor, megatrimmade studsmattor, hydrauliska styrketräningsapparater, superplastbollar, mm. Nordöstra hörnet är dojons sydvästra yttervägg.

11. SKJUTBANA

Från bänken till måltavlorna är det 25 meter. Utöver vanligt målskytte på runda pricktavlor finns rörliga måltavlor av olika typer.

12. DOJO

Dojon är uppbyggd av av vita riskärmar med rödmålade slanor. Golvet är lagt med slipade, något sviktande, brädor. Över en vit flagga med en röd drake och fint veckat fall, hänger två korsade katanor. På en annan vägg finns två naginator, och på en tredje hänger korsade sai-svärd. Det är här inne stridskonsterna lärs ut. Risskärmarnas skjutdörrar är mycket svåra att se från insidan, och det är strängt förbjudet att öppna dem utan överordnadens tillåtelse. Många av eleverna känner inte ens till att det finns hemliga skjutdörrar i dojon. De som blivit invigda (dvs nästan alla) känner givetvis till skjutdörren i nordvästra väggen, eftersom den öppnar vägen till avdelningen för invigningsprovet. Den vägen används också av Shidho, Ghenin och Cheni Chen för att nå sina rum.

13. VAPENFÖRRÅD

Vapenförråd för avståndsvapen. SL väljer själv vad han anser vara lämpligt.

14. VAPENFÖRRÅD

Vapenförråd för närstridsvapen, rustningar och dräkter. SL väljer själv vad han anser vara lämpligt.

15. PELARSALEN

Pelarsalen är en viktig del av invigningsfasen, särskilt för ninjorna. Då invigningen sker finns det en eller två redan invigna ninjor här inne, vars uppgift är att försöka smyga sig på och överfalla aspiranten, innan han har hittat dörren ut. Salens väggar är täckta av speglar, vilket förvränger en del av dess utseende. Ett svagt sken från dämpade lampor i taket sprider ett mystiskt rött ljus. Under invigningsfasen fylls salen av en dimlik rök. Dörren ut härifrån är mycket svår att hitta med färdigheten iakttagelse.

16. VRIDRUMMET

Bakom skjutdörren finns ett litet avlångt rum av risväggar. Varje vägg liknar något som skulle kunna vara skjutdörrar, men det är bara den på andra sidan rummet som verkligen är en sådan. I själva verket är rummet en enkel fälla. Rummet är balanserat på en axel genom golvet och om någon går rakt över rummet från kortsida till kortsida händer ingenting. Om någon däremot viker av åt sidan kommer rummet att snurra ett kvarts varv och offret faller ut genom en av rispappersväggarna och börjar ett fall på sju otäcka meter.

17. GOLVFÄLLOR

Till det här fyrkantiga rummet finns fyra dörrar, varav den östra och den västra är äkta. De andra två är bara för att lura inkräktare och invigningsaspiranter. Golvet är uppbyggt av schackrutiga golvplattor. De som på kartan är markerade med ett kryss är kopplade till en mekanism som fäller ut två monterade maskingevär ur östra väggen och som tömmer var sitt magasin över rummet. (Under invigningen skjuter de bara gummikulor, annars är de skarpladdade). Rummet är lätt att ta sig igenom, om man bara vet hur man ska göra, alltså gå rakt fram.

18. HALL

Det här är slutrummet för de som ska invigas. Då möter aspiranten sin sensai i en tvekamp, där aspiranten ska lyckas ta ett antal poäng. Annars är det här rummet tomt, om man bortser från en del kinesiska utsmyckningsdetaljer.

19. SHIDHO LEES SOVRUM

Under natten brukar Shidho Lee sova här. Om rollpersonerna inte stött på honom tidigare under äventyret är han här. I en skrivbordslåda finns nycklar till fångrum 1 och 2. I en annan låda finns droger som används vid "meditation och avslappning", se rum 9.

20. GHENIN DOOS SOVRUM

Under natten brukar Ghenin Doo sova här. Om rollpersonerna inte stött på honom tidigare under äventyret är han här.

21. FÅNGRUM 1

Tom cell. Dörren tål 180 KP. Genom att övervinna låsets motstånd på 80 med hjälp av fingerfärdighet på motståndstabellen går det att dyrka upp låset, under förutsättning att den som försöker använder dyrk.

22. FÅNGRUM 2

Här sitter Ilford Xenelasia inlåst. Dörren tål 180 KP. Genom att övervinna låsets motstånd på 80 med hjälp av fingerfärdighet på motståndstabellen går det att dyrka upp låset, under förutsättning att den som försöker använder dyrk.

23. DRAKTUNGANS SAL

Cheni Chen, Drakens tunga, brukar sitta uppflugen på en kroppsformad tronliknande fåtölj och skåda ut över den del av staden som går att se genom det stora runda fönstret. I fåtöljen finns Cheni Chens dator och rummets snabbtelefon. Trappan upp till Chenis sittplats flankeras av två sfinx-statyer av utsirad koppar, delvis målade i vackra färger. En bro utan räcken leder fram till trappan från dörren i södra väggen. Det är sju meter ner till golvet från bron. Genom att trycka på en knapp på tronens armstöd kan Cheni få den att åka in (en elmotor halar in den).

24. CHENI CHENS SOVRUM

Hans rum är rikt inrett med vackra möbler och dyra prynadssaker. En bred himmelssäng dominerer rummet. Västra och norra väggen omges av bokhyllor med disketter och böcker.

SLP

CHENI CHEN — DRAKENS TUNGA

Cheni Chen är en man på 62 år med kinesiska rötter. Han är lång och smal, håret är vitt och han har ett långt, vitt skägg som når honom till midjan. Normalt är han klädd i långa, kåplika dräkter av vackert mönstrat siden. Hans ansikte har en sträng uppsyn och en ovanlig detalj är hans isblå ögon. Det är ovanligt med blå ögon på en asiat. Under sin uppväxttid har han och hans familj alltid varit förtryckta av multiföretagens gissel. I hans ansikte kan man avläsa åratal av växande grämelse och grubblerier som sedan lett honom till att grunda Röda drakens triad. Själv använder han sig inte av vapen. Han har andra förmågor. Cheni Chen är nämligen en skärpt psi-mutant, och

det är med hjälp av sin skarpa hjärna och mutationer som han lyckas kontrollera triaden, och leda den till den framgång som han har åstadkommit. Cheni Chen lämnar sällan sitt rum, och det är bara Shidho Lee, Ghenin Doo, drakklorna och några få andra som verkligen har träffat sin mästare. Cheni Chen är alltså triadens hjärna, och han tänker verkligen i en drakes banor. Han är girig, hämndlysten, destruktiv, beräknande och oerhört listig. Cheni låter sig gärna smickras, men det är oerhört svårt att snärja honom med sin övertygelse. Det är snarare han som gör det med sin "kluvna draktunga".

Om rollpersonerna skulle komma fram till hans kammare skulle han möta dem där, sittande på sin tron och mötet skulle få en dramatisk stämning där han sitter placerad högt över rollpersonernas huvuden, med delar av staden i bakgrunden utanför sitt fönster. Han skulle uppträda mycket mycket lungt och använda sin telepati så obemärkt som möjligt. Behöver han strida gör han det med sina mentala krafter.

Namn: Cheni Chen
Klass: Psi-mutant
Ålder: 62 år

STY	7	SB	–
SMI	11	KP	23
MST	18		
INT	16		
STO	12		
PER	14		
FYS	11		

Förflyttning: 22 m/SR
Färdigheter: Datorkunskap 75%, Iaktagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 40%.
Mutationer: Distraktion 72%, Kraftfält 72%, Mentalt anfall (MST mot MST), Stopp (MST mot MST) och Telepati (MST mot MST).
Defekter: Akut metallallergi 100% och Telepatisk överbelastning 36%.
Cybernetik: Elektroder, Cyberjack och IR-öga.
Utrustning: Nycklar till hela komplexet.

SENSAI SHIDHO LEE

Shidho Lee är en kompakt man på 36 år, med svart kortklippt hår och buskiga ögonbryn över kalla, okänsliga ögon. Han har ett häftigt temperament som ibland får honom att tappa behärskningen.

Sensai är mästartiteln på högste tränaren inom stridskonsten. Shido Lee är specialutbildad inom kung fu, närstrid med svärd, naginata, stavar, kastvapen, och lär även ut strid med avståndsvapen, främst automatvapen och pistoler. Han är en mycket effektiv tränare. Träningen har två slutresultat som eleverna kan uppnå; elitsoldater eller krossade. 80% av eleverna faller under den sistnämnda kategorin. Shidho är oerhört vapenfixerad och älskar stridskonstens väg, dock har han valt en dunkel väg. Shidho tycker om att befalla över andra och att styra och ställa överhuvudtaget. Han hatar att ta order – han lyder endast Cheni Chen.

Om Draknästet skulle invaderas av rollpersonerna skulle Shidho bli fullständigt rasande. Han skulle beordra sina soldater att söka upp och fånga – och i värsta fall döda – rollpersonerna. De som vägrar lyda hans order skulle han personligen döda. Därför kommer alla soldater att slåss till siste man...

Namn: Shidho Lee
Klass: NOM
Ålder: 36 år
Huvudhand: Höger

STY	22	SB	+1T6
SMI	21	KP	31
MST	13		
INT	11		
STO	16		
PER	12		
FYS	15		

Förflyttning: 36 m/SR
Färdigheter: Stridskonst 90%, Rörliga manövrer 70%, Enhands närstridsvapen 60%, Kastvapen 75%, Obeväpnad strid 90%, Tvåhands närstridsvapen 65%, Pistol 75%, Automatvapen 70% och Undvika 80%. Besitter kunskap i samtliga av drakens stridstekniker.
Utrustning: Nycklar till hela komplexet, utom till fångrum 1 och 2, två kaststjärnor, ett knogjärn och en UZI med ett extra magasin.
Cybernetik: Hyperaktivator (därav hans höga SMI, STY och förflyttning), IR-öga och Stålskalle.

SENSAI GHENIN DOO

Den fyrtio år fyllda sensai Ghenin Doo har japanska rötter, är ganska kort i växten och ser inte mycket ut för världen. Han har en ganska jämn personlighet och verkar allmänt snäll. Det är svårt att föreställa sig att lille Ghenin är en av stadens skickligaste ninjamästare. Han lär ut lönnmordstekniker, smyga, klättra, akrobatik, alla sorters rörliga manövrer. Han kan mycket om ljudlösa kampsporter, kastvapen, svärdsfäktning och behärskar de flesta erkända ninjavapen.

Ghenin blev kallad till Cheni Chen för att utbilda ninjakrigare. Ghenin, som börjat bli gammal, tackade givetvis ja. Dels var det bra betalt, men det största motivet var att få lära ut och dela med sig av sina erfarenheter. Till skillnad från Shidho är Ghenins utlärningsmetod mycket varsammare och mänskligare. Det gör att de båda tränarna kompenserar varandra bra. Hade båda varit lika hårda hade ingen orkat med att tränas av dem, och hade de varit lika mesiga hade ingen velat tränas av dem. Shidho har respekt för Ghenin och de är ganska goda vänner och tränar mycket tillsammans. Det händer att Shidho förlorar behärskningen och det anser Ghenin är ett tecken på lägre stående varelser. Obehärskning är ett tecken på primitivt barbari; en oförmåga att kontrollera sina känslor.

Ghenin är en mycket behärskad person som ser klart och konsekvent på saker och ting. I en situation som gäller liv och död där oddsen är dåliga, drar han sig helst ur för att vänta på ett annat tillfälle för en eventuell hämnd. Ghenins träning har gjort att han praktiskt taget kan bli osynlig, även i ett rum! För sin egen skull skulle han aldrig hämnas, däremot om han blir anställd av någon med tillräckligt med pengar och motivation att betala Ghenin, kan han ställa upp i ett hämnduppdrag. Ghenin är alldeles för konsekvent för att styras av sina känslor.

Namn: Ghenin Doo
Klass: NOM
Ålder: 40 år
Huvudhand: Höger

STY	15	SB	+1T4
SMI	18	KP	25
MST	15		
INT	13		
STO	9		
PER	12		
FYS	16		

Förflyttning: 34 m/SR
Färdigheter: Gömma sig 80%, Iaktagelseförmåga 70%, Enhands närstridsvapen 80%, Kastvapen 80%, Obeväpnad strid 90%, Tvåhands närstridsvapen 75%, Pistol 50% och Undvika 80%. Besitter kunskap i samtliga av drakens stridstekniker.

Utrustning: Nycklar till hela komplexet, utom till fångrum 1 och 2, fem kaststjärnor, ett par nunchako och en bo-stav (trästav).

DAII PHA

Restaurangföreståndaren Daii Pha är mycket lång. Han ler alltid ett överdrivet leende, där framtänderna står rakt ut och får honom att se ganska fånig ut. Han är också överdrivet tacksam gentemot sina gäster i restaurangen och hans vänlighet har retat många till vansinne.

Daii Pha förnekar att det finns något annat bortom restaurangen än köket, förrådet och en relaxavdelning för restaurangens personal. Han skulle ta det som en ärekränkning om rollpersonerna skulle hävda något annat. Han blir mycket förolämpad om någon påstår att Röda draken har sitt näste i hans restaurangs bortre delar. Han kallar då på sina utkastare, tvingar bort rollpersonerna från sin restaurang och meddelar sensai Ghenin Doo, som sänder ut ett par ninjakrigare mot rollpersonerna för att lönnmörda dem vid första bästa tillfälle...

Namn: Daii Pha
Klass: NOM
Ålder: 31 år
Huvudhand: Höger

STY	10	SB	–
SMI	11	KP	28
MST	11		
INT	12		
STO	14		
PER	16		
FYS	14		

Förflyttning: 26 m/SR
Färdigheter: Fixare 65%, Iaktagelseförmåga 55%, Övertyga 65%, Obeväpnad strid 65%, Pistol 60% och Undvika 40%.
Utrustning: Nycklar till restaurangen, en revolver Python 357 med sex skott.



ILFORD XENELASIA

Ilford är en överklassman med brunt hår i mittbena och klädd i en numera smutsig och sliten kostym. Han är fånge i Röda drakens näste därför att han inte tänker underkasta sig Drakens vilja. Han kan, om han måste, hantera ett vapen, men han utsätter sig inte för några större faror.

Namn: Ilford Xenelasia
Klass: NOM
Ålder: 37 år
Huvudhand: Höger

STY	10	SB	–
SMI	11	KP	20
MST	11		
INT	13		
STO	10		
PER	13		
FYS	10		

Förflyttning: 21 m/SR
Färdigheter: Gömma sig 50%, Datorkunskap 75%, Pistol 35% och Undvika 25%.

ANDRA PERSONER I DRAKENS NÄSTE

Namn,	Titel	ANTAL	KP	BÄLTESRANG	PRIMÄRT VAPEN
Krigare,	Novis	3	20	Vit	Pistol, K-pist
Krigare,	Invigd	9	22	Orange	Pistol, nunchako
Krigare,	Krigare	3	24	Rött	Pistol, stav
Krigare,	Mästare	3	28	Svart	K-Pist, nunchako
Ninja,	Novis	2	20	Vit	Svärd, shuriken
Ninja,	Invigd	4	22	Orange	Svärd, pistol
Ninja,	Mästare	4	24	Svart	Lasersvärd,Pistol
Kock		2	18	Elev	Yxa eller kniv
Uppassare		6-8	18	Elev	Inget

Bältesrangen avgör personens skicklighet i Obeväpnad strid, se Drakens väg. invigda behärskar två eller flera tekniker av Drakens väg. FV i Rörliga manövrer är 40% + 10% per grad utöver elev som personen är graderad till. Om SL behöver en av dessa personers grundegenskaper kan han snabbt slå 3T6 (eller vad nu klassen kräver) och använda resultatet.

DRAKENS VÄG.

STRIDSKONST TILL MUTANT

"Denna rollspels-variant av Drakens väg tillhör den mörka sidan av den vitt kända stridskonsten Kung Fu. Kung Fu härstammar från Kina och det hävdas att den har lagt grunden för nästan alla dagens kampsporter och grenar där det förekommer vapentekniker.

Drakens väg är en stridskonstgren som bl. a. Shidho Lee i äventyret *Drakens klor* lär ut. Den som kan lära sig Drakens väg framgångsrikt är den som har en egotrippad personlighet, men trots det är fullt lojal mot sin mästare. Speltekniskt bygger stridskonsten på närstridsfärdigheter, Rörliga manövrer och på olika sorters tekniker som kan köpas med bakgrundspoäng eller erfarenhetspoäng.

Varje specifik teknik nedan kostar ett BP eller en EP att köpa. CL bestäms av en modifikation av FV i Obeväpnad strid, Rörliga manövrer, etc. Skadorna bestäms av hur skicklig man är i Obeväpnad strid; se tabellen nedan. Observera att den som tränar Drakens väg måste ha köpt teknikerna drakslag och drakspark för att få tillgodoräkna sig nedanstående skada:

TEKNIKER

DRAKSLAG

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid.
Motsvarigheten till ett knytnävsslag.

DRAKSPARK

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid.
Motsvarigheten till en spark.

PARERING

CHANS ATT LYCKAS: Obeväpnad Strid.

Konsten att kunna undvika eller parera ett slag utövas i alla stridskonster – Drakens väg är inget undantag. Istället för att slå ett vanligt Undvika-slag kan den som är tränad försöka parera två närstridsattacker/SR. Om man lyckas har attackslaget effektivt avvärjts. Om man parerar vapen tar man dock halv skada om man inte lyckas övervinna sitt eget differensnummer.

DRAKSVEP

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid. Använd SMI mot offrets SMI på motståndstabellen.

Om draksvepet lyckas faller motståndaren ohjälpligt till marken och tar 1T3 i skada Anfallaren avgör i vilken riktning.

DRAKBETT

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid –20%.

Drakbett är ett sorts fingerslag där fingrarna greppar tag om en kroppsdel, vrider och rycker till. Resultatet blir ofta uppsliten hud och i värsta fall ett bortslitet stycke! Skadan är drakslag+1T6.

> *Draken är alltid den obesegrade. Draken är snabb och dödlig."*

DRAKKLOR

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid.

Fingertopparna används till ett rivande slag som utöver vanlig skada ger offret långa revor i huden och ofta sönderslitna kläder. Attacken utförs med båda händerna samtidigt. Skadan är drakslag/2. Revorna sitter kvar under två månaders tid, ibland längre.

SVANSSNÄRT

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid –20%.

En snabb, snärtande spark som kommer vid ett oväntat tillfälle under en närstrid. Det plötsliga utfallet gör att motståndaren bara har halv chans att lyckas med sitt Undvika. Skadan är dock halverad.

VINGSLAG

CHANS ATT LYCKAS: Färdigheten Obeväpnad strid –20%.

Detta är ett snabbt dubbelslag som görs med en bågrörelse med båda armarna. Avsikten är att träffa motståndaren samtidigt med båda händernas handflator. Slaget har samma princip som sparken Svanssnärt; den ska vara snabb och svår att undvika. Snabba dubbelslag är svåra att undvika. Därför får motståndaren halv chans på sitt Undvika-slag. Skadan är halverad.

DRAKBLICK

CHANS ATT LYCKAS: MST mot MST i motståndstabellen.

Den som behärskar drakblick kan låsa sin motståndare med sin blick. När kontakten bryts, bryts effekten. Drakblicksutövaren får automatiskt initiativet över sitt offer. Den som lyckas låsa någon med en drackblick under tre SR eller mer gör sitt offer osäker under följande 1T6 SR. Osäkerheten medför –15% på samtliga färdighetsslag.

DRAKSPRÅNG

CHANS ATT LYCKAS: Rörliga Manövrer –20%.

Den som har tränat draksprång kan göra ett språng på upp till fem meter vågrätt och två meter lodrätt. Detta språng kan användas för att snabbt dyka på en motståndare som då blir klart överraskad.

DRAKKATA

CHANS ATT LYCKAS: Obeväpnad strid + 1H- eller 2H-närstridsvapen/2.

Att träna Drakens väg ihop med ett närstridsvapen medför ökad snabbhet och skada. För att avgöra hur mycket större skada personen gör går man tillväga på följande vis; slå skadan för både Obeväpnad strid (drakspark) och för vapnet. Subtrahera det lägre värdet från det högre. Addera värdet du räknat fram till vapnets skada. En attack av denna typ går att göra en gång per SR.

DRAKKONCENTRATION

CHANS ATT LYCKAS: MST x 4%.

En lyckad drakkoncentration medför att man får addera sin MST i % till nästa färdighetsslag. För varje SR av koncentration får man lika många SR med koncentrationsbonus. Om man t.ex. koncentrerat sig under 8 SR och lyckas (ett försök/meditationsperiod) har man 8 SR med sin MST som %-bonus. Ett misslyckande innebär att man slösat bort sin tid.

FV I OBEV. STRID	RANG	BÄLTE	SLAG-SKADA	SPARK-SKADA
01–25%	Elev	Rep	1T3	1T6
26–45%	Novis	Vitt	1T6	1T8
46–60%	Invigd	Orange	1T8	1T10
61–70%	Krigare	Rött	1T10	2T6
71–80%	Mästare	Svart	2T6	3T6
81–90%	Härskare	Krom	3T6	4T6
91–100%	Drakmästare	Grönt	4T6	5T6



EREB ALTOR

Hej, jag tror att jag har hittat några fel i Ereb Altor, men annars var innehållet mycket bra.

1. På sidan 9 under Samkarna står det att Drakryggen är mer än 15.000 meter hög, men på sidan 10 under Drakryggen och Krystalerna står det att Drakryggen är över 15 mil hög. 15 mil är inte 15.000 meter.

2. I Kampanjboken på sidan 15 längst upp står det Erebs västra halvklot. Ereb är ju en världsdel, borde det inte ha stått Altors västra halvklot?

3. I Spelarboken sidan 7 verkar slutet av det den mäktige magikern säger vara lite konstigt, har ni inte glömt bort något?

1. 15.000 meter är rätt.

2. Ja.

3. En del av sista meningen föll bort i sättningen. "Jag tror knappast de har lämnat några spår efter sig, men om jag någon gång längtar efter ett riktigt äventyr skall jag nog bege mig dit och söka efter lämningar, sanna mina ord..."

IVANHOE

På sidan 73 i Aidneboken står att man skall ha idegran bränt av drakormseldsprut, men i Monsterboken står det att drakormar inte kan spruta eld. Hur skall det vara?

Det skall givetvis vara vanliga drakar.

KATASTROFENS VÄKTARE

Jag har några problem med kartorna till Katastrofens väktare, och jag skulle vilja att ni redde ut det hela.

Varför skall spelarna ge sig iväg till det område där bland annat arkitektkontoret och polisstationen ligger? Det jag har förstått är de skall bege sig dit för att leta efter ledtrådar, men inte vad som får dem att ge sig just dit, och att de, om de frågar det gamla äventyrargänget, kan få en karta över området runt Siljan. Där kommer ett annat litet problem in — vilken karta får de? Och om de får båda kartorna av det gamla äventyrargänget, vore det väl lika bra att ha en karta där allt finns med? Med allt menar jag givetvis inte enklaven och hotellet samt annat som inte har med saken att göra.

Om de frågar gamlingarna eller polisen kan de få veta att spåren i skogsbrynet troligen tillhör Buster Bunnys gäng. Varför åker de inte dit direkt?

Och så har vi bunkern där vetenskapsmännen frös ner sig själva i stasis. Hur hittar rollpersonerna dit? Så vitt jag vet finns den inte utsatt på någon karta, och att rollpersonerna bara skulle "råka" hitta bunkern är för mig "way out of line", som man säger i USA.

PS. I övrigt är detta ert bästa Mutantäventyr någonsin.

Joakim Brunnström

Problemet har uppstått på grund av att vi inte har märkt kartorna ordentligt.

Till att börja med — kartorna på sidan 60: Den vänstra tillhörde K'surf, den högra är det gamla äventyrargängets. Rollpersonerna får till att börja med den sistnämnda kartan, och den visar några ställen som det gamla äventyrargänget fann av intresse; det som är punkterna 1, 2, 3 och 5 på kartan på sidan 61. Lägg därtill att Flodes fotspår leder i den allmänna riktningen mot dessa. Därigenom får spelarna motiv att återbesöka de platserna i sökandet efter Liedholm.

K'surfs karta, som visar Buster Bunnys högkvarter, hittar de ju efter det att han har mördats. I och med att de sedan kommer i kontakt med Buster kan de få veta var Enklav 13 ligger, och därmed får de "nytta" av kartan de förhoppningsvis har hittat på arkitektfirman.

Varför åker de inte direkt till Busters gömställe? Det går inte, de vet ju inte var det ligger förrän K'surf ger upp andan och sina värdsliga tillgångar. Alltså går det inte att göra en karta med allt på som man kan ge till spelarna. Kartan på sidan 61 är å andra sidan just denna "samlingskarta", men avsedd för spelledaren.

Krysset med texten "Liedholm hittad" på kartan på sidan 60, motsvaras av punkt 3 på sidan 61, "Rubbitbunkern". Att bunkern numera bebos av rubbitar är ju något som det gamla äventyrargänget inte känner till. Bunkern är med andra ord ordentligt utritad på kartan — det skulle annars vara "way out of line" om rollpersonerna lät bli att undersöka just den platsen.

Har allt klarnat?

DJUPETS FASOR

På sidan 9 saknas det andra förslaget på händelser på vägen:

Rollpersonerna möter fyra resar och en orch som släpar på diverse husgeråd och mat. De är på väg till sin grotta efter att ha plundrat pälsjägarnas hus. De är ganska självsäkra efter den lyckade kuppen och drar sig inte för att råna folk som råkar komma i deras väg. Två andra orcher har tidigare, när de var ute på en egen räd, lyckats kidnappa pälsjägarnas unge son.

STJÄRNORNAS KRIG

Tjena! Jag och resten av medlemmarna i rollspelsklubben Beach Ducks har en fråga... ähum, fyra frågor som vi gärna skulle vilja ha svar på.

1. Det där med TIE-skepp. Jag kan inte hitta några beskrivningar av TIE-piloter mer än den där slebbiga kapten T. Alvak i Galactica (s 20 i Tekniksektionen), men han är en hög person inom flottan. Så skulle jag kunna få besvära er om en vanlig pilot.

2. Angående stridsordningen står att den med lägst SMI-TN börjar. Men jag trodde att den som var smidigast skulle få fördelen att börja?

3. Själv tycker jag att en RP-robot i sällskapet är ganska dumt, eftersom en robot har en ägare och måste lyda denne, annars får han en spärrbult inmonterad — he he! Men nu är det så att en spelare absolut vill vara en robot, men en sådan roll måste vara för... ja, svår att spela. Hur löser jag detta?

4. Kommer det ut något till SKR snart? Jag menar någon modul eller något nytt äventyr. Ett tack för Uppdrag Tatooine. Det var himla roligt.

Jag tackar hjärtligt i förväg.

Mathias Ericsson

1. Jag har hittat uppgifter i den nyligen utkomna Galaxy Guide 1: A New Hope, som innehåller "character profiles" för figurerna i den första filmen.

SMI 2T+1, BIL 1T, MEK 3T, ITF 2T, STY 2T, TEK 1T

2. Jag tror du menar den del av en stridsrunda när deltagarna talar om vad de skall göra under rundan. Den med högst SMI får därför en fördel framför de andra då han vet vad de tänker göra under rundan och då kan planera sina egna handlingar bättre.

3. Jaha du, den var ju lätt att svara på! Om någon som har ett bra svar på hur man spelar robot skulle vilja berätta om det, så finns adressen hit på sidan 3...

4. Stjärnornas Krig Kampanj kommer ju ut samtidigt med det här numret av Sinkadus och i december ger vi ut Attackstyrka Shantipole.

SEKTOR 7

SPALTEN FÖR DIG SOM LIRAR STJÄRNORNAS KRIG ROLLSPELET

XENOMORFA SPRÅK OCH ANDRA MISSLJUD

Olle Sahlin

I Stjärnornas Krig – Rollspelet finns en mängd uppmaningar till att verkligen *låta* som sina SLP eller rollpersoner och inte bara agera som dem: en wookie morrar, en robot visslar och piper, en smugglare fäller bitska kommentarer — och en xenomorf misshandlar språket. Det finns ett par olika sätt att framställa ickemänskligt tal i Stjärnornas Krigfilmerna; det ena är att låta xenomorfen tala sitt eget språk och låta den mänsklige lyssnaren förstå det och tvärtom, det andra är att låta xenomorfen — huvudsakligen rör det sig om Yoda i det här fallet — tala en kraftigt förvrängd form av det mänskliga språk som i Stjärnornas Krigs universum kallas för *basic*.

Vad jag tänker ta upp här är några tips på hur man enkelt (men konsekvent) kan vränga till det för den utomjordiska atmosfärens skull. En grundtanke är att ett visst mönster i uttrycken är en följd av ett visst sätt att tänka. Jag försöker redogöra för dessa under varje rubrik.

BARA INFINITIV

Att bara använda infinitivformer på alla verb. Att börja varje mening på det viset. Att kunna driva medvarelser galna, och så vidare. Den här varianten använder bara infinitivformen av alla verb i samtliga sammanhang, vare sig det blir begripligt eller inte. Metoden är enkel och man får snabbt in rytmen, men den kräver ändå att man ligger en mening före i tanken. Varje komplett mening innehåller åtminstone ett verb. Plocka ut det viktigaste verbet, oavsett form, och placera dess infinitivform först i meningen. Det blir lättare att se hur resten av meningen måste bli om man tänker sig en konstruktion som *"Det är (är inte) tillåtet* att…". Ta sedan bort den kursiverade biten.

Det här sättet att tala kan användas av varelser som inte är så intresserade av *kommunikation*, egentligen, men som är petimätermässigt noggranna med att tala om vad som är tillåtet och vad som inte är det.

TYPISKA CITAT

"Att visa passet nu. Att sitta i fängelse annars… Att inte dra vapen mot tulltjänsteman! Att inte skjuta på denne! A… aaarhh!"

OMVÄND ORDFÖLJD

Yodas språkliga abrovinklar består huvudsakligen i att ordföljden har kastats om: "Gå först du måste." Här är det viktigt att du har bra koll på satsdelarna då det inte är enskilda ord som kastas om på måfå — för då dör begripligheten omedelbart på ett föga graciöst sätt — utan det är hela satsdelsfraser som skyfflas om. Det allra viktigaste elementet eller handlingen läggs först, och sedan kan resten av bitarna skottas in lite som man tycker.

Det här är språket för en som är medveten om att vissa saker är mer intressanta än andra, och därför alltid nämner den centrala idén i budskapet först. *Grammatisk* ordning och reda är av underordnad betydelse, tanken är viktigast.

JAG-FIENTLIGT

Timida, jag-svaga varelser som inte ser sig själva som individer, utan som ofullständiga delar av ett större kollektiv, kanske inte har några ord alls för jag, min, du, din, och så vidare. Även när de har lärt sig basic är deras inställning sådan att slika ord är främmande och obehagliga och därmed omöjliga att använda.

TYPISKA CITAT

"Om den här varelsen hade en åsikt…"

INGA PRONOMEN

Släng ut alla personliga pronomen ur det som sägs! Här rör det sig om ett släkte som över huvud taget saknar all uppfattning om separata individer. Det kan till exempel röra sig om kollektiva medvetanden, där ett varierande antal varelser ingår i samma medvetande.

INGEN TIDSUPPFATTNING

I boken — och filmen — Slakthus 5 av Kurt Vonnegut, drabbas huvudpersonen av en mycket märklig åkomma: hans medvetande åker hiss fram och tillbaka mellan hans födelse och död. Han vet under varje tidpunkt av sitt liv vad som skall ske under samtliga andra tidpunkter. Vi får veta att detta är det normala i universum och ingenting att göra något åt — det bara *är* så. Alla frågor om tid och tidpunkter blir oviktiga och betydelselösa. Dina xenomorfer kanske inte åker hiss i sina liv på det viset, men effekten bör bli densamma. Följden kan i alla fall bli den att man inte bryr sig så mycket om när saker händer, eller att man inte förstår resonemang som "imorgon", "om tio minuter", osv. Framtiden finns inte än och kan därför inte föreställas.

ALLTFÖR PRECIST

Den här gruppen är oerhört noga med att allting uttrycks exakt. Matematiskt exakt. Nyanser, antydningar, anspelningar, vitsar, saker som är underförstådda, över- och underdrifter är totalt obegripliga för dessa individer.

TYPISKA CITAT

"Den atmosfäriska temperaturen är på en sådan låg nivå i förhållande till denna individ att risk för köldskador föreligger." (Någon annan skulle ha sagt: Hu, här var det inte varmt!)

"Denna varelse ämnar draga sig tillbaka i syfte att säkerställa dess fortsatta existens genom omvandlandet av en viss objektsmassa till användbar energi." (Jag ska gå och käka.)

OMSKRIVNINGAR

Varför kalla en sak vid dess rätta namn? Fullständigt onödigt om man istället kan hänge sig åt poetiska omskrivningar, eller inte kan göra det av politiska, religiösa eller andra skäl. Tolkiens enter, förutom att de i regel var oerhört precisa på ett monumentalt långrandigt sätt, kunde uttrycka sig synnerligen obskyrt. Ett exempel på deras poetiska svårtydbarheter är "Skogsmångskuggad-djupdalssvart Djupdalsskogtäckt Mörkland", varvid menades att "Det vilar en mörk skugga över de djupa dalarna i skogen" (Ringens värld, JRR Tolkien, s 153).

I *Magins färg* är talet 8 oerhört magiskt och får inte uttalas; magikerna säger istället "4+4", "talet efter sju" och liknande för att inte släppa loss magin. På samma sätt kan din rollperson ha saker som han bara inte får eller kan säga. Det kan vara något, för oss, så vardagligt som allting som har med ätande att göra.

Jämför till exempel med alla de ord vi själva använder för att slippa tala rakt på sak vad gäller den mänskliga reproduktionsakten och därtill hörande ting. (Se där ännu ett exempel på vad som avses!)

TYPISKA CITAT

"Vi måste smurfa den här smurfen."

FÖRSVUNNEN I THARBAD

Jakob Ryngen

Det här äventyret utspelar sig i Tharbad under 3Å 1410 och förutsätter att rollpersonerna just har kommit till staden.

Det har varit storm och regnet har öst ner på äventyrarna.

En av rollpersonerna har en gammelfaster boende i staden som han har lovat hälsa på. SL avgör vem som är släkt med den gamla damen (han bör vara rätt ung), och bör påpeka detta faktum för spelaren innan spelet börjar, och att denne har lovat att hälsa på när han har vägarna förbi nästa gång...

GAMMELFASTERS BERÄTTELSE

"Åhå, är det inte lille Thorondor (rollpersonens *brors* namn)! Så stor du har blivit!"

SL: Har ditt "offer" någon familj? Ersätt gärna Thorondor med något passande, meningen är att "Thorondors *bror*" skall bli förvirrad och generad över sin gammelfaster när de övriga rollpersonerna är närvarande. Oanade möjligheter finns att dra fram pinsamma detaljer. Tänk på hur dina egna äldre släktingar kan bära sig åt! Detta är ett ypperligt tillfälle till annorlunda rollspel. Gå på bara! Efter en stund kan du låta henne komma in på sina dotterdöttrars plötsliga försvinnande, som hon precis kommer ihåg.

Gammelfaster Eitel är, mycket riktigt, en smula senil och vårdas av barnbarnen, vilka numera är hennes närmaste släktingar i livet.

"Ni måste hjälpa en gammal kvinna och ta reda på vad som har hänt med Ligeia och Diore. De har varit borta i två dagar, och jag vet inte hur jag skall kunna klara mig!"

Eitel ser verkligen ut att behöva all hjälp hon kan få. Huset verkar ha förfallit och det finns en del jobb att göra. För äventyrarnas del är Eitel helt nöjd med om de bara finner dotterdöttrarna om de erbjuder sig att hjälpa till. "Det kan gott flickorna ta hand om så snart de kommer tillbaka!" blir hennes svar.

FLICKORNA

De båda flickorna är tvillingar (dock ej identiska), 19 år gamla, ljushåriga, blåögda och rätt så attraktiva – den senare uppgiften får "släktingen" att bli högröd i ansiktet om frågan kommer på tal. De går klädda i ljusa raka klänningar med en enkel tunika över och bär vita hättor, ett klädmode som stämmer överens med cirka 40% av Tharbads kvinnliga befolkning.

De arbetar på Dervorins väveri i köpmannakvarteren (K12), men Eitel har ingen aning om var det ligger eftersom hon inte hittar i staden.

Hon förstår inte varför de har försvunnit och har inga misstankar.

BELÖNING

Kommer inte på fråga! Givetvis måste du och dina kamrater hjälpa stackars gammelfaster på alla vis. Vad gör man inte för släkten!

DERVORINS VÄVERI

Det här är säkerligen det första stället som rollpersonerna börjar leta på. Här arbetar man från gryning till skymning. Arbetsstyrkan består huvudsakligen av kvinnor i olika åldrar som arbetar i rask takt.

Dervorin själv är just nu väldigt irriterad över att ha mist tre av sina arbetare just som han har fått en beställning från hovet. Han pekar på deras tomma arbetsplatser med det halvfärdiga arbetet. Han är nu tvungen att köpa tyg från någon annan för att inte förlora sitt anseende. Själv tror han, med tanke på deras utseenden, att de har flytt med några rikemanssöner.

Om någon rollperson är smart nog och undersöker arbetet (grunden till ett festba-



ner) noga märker han att man har gömt ett inlindat knyte bakom. Knytet innehåller 19 silverstycken, en surdegslimpa och en ost. Ingen vet vad de gör där.

Den tredje, Nirenne (även hon vacker), vet Dervorin just inget om, men om rollpersonerna väntar till nästa rast kan en spinnerskorna tala om var hon bor. Nirenne bor hos sin familj i ett hus precis mittemot advokaten Galadhelion (M11). Hon hinner inte visa vägen om inte rollpersonerna väntar till skymningen, vill säga.

GATORNA

Att gå runt på gatorna och leta efter ledtrådar kan verka vara lite tafatt som tiden rinner iväg, men det kan ge resultat. I ett hörn vid det lilla torget vid Wilriths hus (K17) på vägen mellan väveriet och Nirennes bostad ligger en avriven grå klänningsärm. Det är en "rutinmanöver" att hitta den om någon letar. Man kommer även att hitta saker som amforor, trasiga tunnor, hjulekrar och allmänt avskräde som ligger och skräpar.

Ärmen är en bit av Ligeias klänning som revs loss då hon försökte slita sig fri (mer om detta senare). Om rollpersonerna beslutar sig för att ställa frågor i de närliggande husen kommer de att bli ogästvänligt bemötta med ett undantag. I huset mittemot Wilriths har någon sett vad som har hänt. Pojken som öppnar är tyvärr ett offer för sin livliga fantasi och berättar på begäran följande:

"Jag satt och såg ut från mitt fönster då en flicka kom springande och efter sprang två män i svart. Den ene tog tag i flickan och hon dog direkt och den andre fortsatte bara. Sedan vågade jag inte titta mer. De talade väldigt konstigt."

Pojken kommer gladeligen att bekräfta rollpersonernas värsta misstankar, utan att förstå att han kanske ljuger. Hans mamma kommer dock att avbryta det hela innan rollpersonerna kommer in på helt fel spår.



NIRENNES HUS

Huset där Nirenne bor med sin familj är inte precis det vackraste i Tharbad men det håller ändå vätan borta. Dörren öppnas av en man som vresigt frågar om sällskapets ärende. Om någon oförskämd rollsperson slänger ur sig något dumt om var Nirenne håller hus slås dörren igen och reglas. Mannen ifråga är Nirennes far som för ett dygn sedan fick ta emot en storgråtande dotter i farstun, och ett gäng bepansrade landstrykare kommer garanterat att väcka misstankar. Om rollpersonerna däremot lyckas göra ett gott intryck på Nirennes far släpper han in dem i huset.

"Det är kanske bäst att ni pratar med min dotter personligen", säger han allvarligt och ropar till sig, just det, Nirenne! Hon har inte riktigt hämtat sig från sina upplevelser men kommer ändå något rödögd och blek fram. På rollpersonernas förfrågan berättar hon lite hämmat vad hon vet.

Nirenne hade på Dervorins begäran arbetat över den dagen tillsammans med Ligeia och Diore. Då de lämnade väveriet stötte de på tre män som hade sagt något på utrikiska till dem, för att sedan utan förvarning rusa på dem. Diore hade tagits direkt, men Ligeia och hon själv hann rusa undan, men bara för tillfället. Nirenne fick något som kunde vara en blomma pressad mot ansiktet och förlorade medvetandet. Då hon vaknade bars hon över axeln av en av banditerna genom östra Enedrath. Hon snappade åt sig hans dolk och innan han reagerade stötte hon den i ryggen på honom. Han föll ihop och hon sprang från platsen. Hon vet inte vad som hände med hennes väninnor. Om någon frågar om hon märkte något speciellt med Ligeia och Diore minns hon att de verkade något rastlösa.

En intressant detalj i Nirennes berättelse är att kidnapparna tydligen varit på väg mot Tjuvarnas kvarter, att döma av deras väg. Mer än så går inte att få ur Nirenne, och hon lämnar inte gärna huset.

TJUVARNAS KVARTER

Förr eller senare är det tänkt att rollpersonerna skall börja leta i denna del av staden. Men att gå runt och fråga här är farligt och det vore idioti att splittra gruppen. Den sökande får dock ändå lön för mödan:

1. Rollpersonerna hör ett plask från kajen. Två av stadens fånar har slängt ett lik i vattnet. De hittade liket flytande vid kajkanten och har muddrat det på ägodelar innan de slängde tillbaka det igen. Liket kommer att flyta ut i det strömmande vattnet och sjunka om ingen är dumdristig nog att försöka simma och hämta det ("mycket svår" manöver), och således omöjliggörs en identifikation. De saker som togs till vara är en exotisk dolk, ett tunt kedjehalsband och en mungiga. Liket är efter den man som Nirenne dödade. Han kan identifieras som en haradrimitisk sjöman om rollpersonerna är bekanta med den kulturen (och får upp honom ur vattnet). Om rollpersonerna frågar de två fånarna hur han såg ut kan svaret bli vad som helst — han kanske inte ens var *människa*! Denna händelse bör ske vid södra Cherant Rammas.

2. Thordil och Bregos skeppshandel har haft en del unga kvinnor kringrän-

nandes under en tid. "Brego får visst aldrig nog!"

3. En fattig man går runt och ber om upplysningar om sin dotter Hild, som försvann för två dagar sedan. Hon hade varit mycket upprymd samma dag som hon försvann och hade givit sin far ett silverstycke. Hon var blond, 18 år gammal (tror han) och hade en ljusbrun klänning.

SL: Glöm inte att späda ut dessa ledtrådar med saker som inte rör äventyret. Rollpersonerna skall inte få det *för* lätt!

THORDILS & BREGOS SKEPPSHANDEL

Spåren skulle kunna leda hit och det är ju inte helt fel. Thordil som själv bor här är oftast på sitt kontor hos Hallas (D5) dagligen. Brego och Glurin däremot arbetar här på dagen. Om någon av dem skulle få reda på att rollpersonerna snokade runt här kommer stadsvakten att tillkallas om de inte tror sig kunna klara av problemet själva. Denna firma är för övrigt respekterad och ingen hjälp kan väntas från allmänheten.

BOTTENPLANET

Tunnor och lårar med diverse innehåll står staplade överallt. I lårarna med minst damm på kan man hitta en uppsättning vapen liknande det som satt i ryggen på Nirennes kidnappare, samt en del exotiska hudar. I ett hörn ligger 20 använda halmmadrasser samt dito antal trätallrikar. Dessa har använts av de flickor som Thordil idkar handel med. De senaste flickorna har redan förts ombord på skeppet *Röda draken.*

ÖVERVÅNINGEN

Lite frukt, en lykta och fler lårar med värdefullare saker och kläder, samt en bekväm säng är möbleringen i detta rum. Thordil förvarar sina pengar och dyrgripar i säkert förvar på annan plats.

VID TIEN DOLEN (TJUVARNAS HAMN)

Kajen Tien Dolen används av de skummare skeppsägarna. De som lägger till här slipper vanligen också att betala tull om man anser det vara värt risken. Just nu ligger bara tre större fartyg förankrade här.

RÖDA DRAKEN

Ett handelsfartyg i haradrimitisk stil där man har specialiserat sig på slavhandel. Det seglas med en besättning på sex (nu fem) man exklusive kaptenen. Kaptenen är alltid ombord med sin styrman och fyra sjömän. Dag som natt är det alltid två uppe. Skeppet ligger ungefär 30 meter utanför Tien Dolen och nås med jolle. Fartyget har flera skador sedan stormen och håller på att repareras.

1. ÖVERDÄCK

Ett plant däck med låga relingar. Delar av däcket kan lyftas bort vid lastning. Luckan ovanpå rum 3 är låst (+0).

2. KAPTENENS HYTT

En hängmatta, ett bord och en låst kista är den enda möbleringen. Kistan (-20) innehåller 141 ss, 52 bs och 70 ks, samt ett brev skrivet av Brego till sin fru i Harad på hadadik.

3. LASTRUM

Efter en tid hos Thordil flyttades de aspirerande slavinnorna hit. Man håller dörren låst (+0), dels för Ligeias och Diores skull och dels för några kverulanter som har ändrat sig efter ett dygn i ett utrymme som skulle ha varit trångt redan för halva antalet. Den låsta dörren håller även sjömännen på båten borta. Det är dock osäkert om alla uppskattar att bli befriade av rollpersonerna.

4. SOV- OCH LASTRUM

Här sover besättningen i hängmattor om natten.

5. LASTRUM

Glasarbeten, pälsar och tyger ligger prydligt stuvade här. En lucka mellan masterna leder till ett ballastutrymme.

ALVSKEPPET

En alvisk tvärmastare som inte bär en skråma ligger förtöjd vid en av bryggorna. Skeppet nås via en smal landgång som lätt kan dras upp. Besättningen är ett glatt gäng alver som har kommit från Imladris för att sälja sitt sura vin (för surt för alverna i alla fall). De är mycket roade av de dumma människorna och kommer garanterat att driva med frågvisa rollpersoner — långt! På däcket står en bur med två fåglar

SPÖKSKEPPET"

Ett skepp som det går en hel del rykten om. Skeppet är stort och tomt och ligger sedan en tid förankrat 35 meter från land. Skeppet är helt tomt, men låt gärna rollpersonerna undersöka det. Vad skeppet gör där är ett mysterium. Det saknar segel.

HÄNDELSEFÖRLOPPET

Jag antar att det här äventyret hitintills har förbryllat läsaren en del. Jag skall därför förklara det hela.

Thordil och Brego extraknäcker, så som ryktena säger, mycket riktigt med vit slavhandel. Det desperata läget i staden har fått en del unga kvinnor att tro på Bregos tal om "den varma södern där det är så ont om kvinnor att rika män skickar båtar utomlands för att få sin efterlängtade". Detta gör att det ibland ses fartyg från Harad i hamnen, som till exempel *Röda draken.*

Ligeia och Diore har sedan en tid planerat att lämna Eitel och ge sig av till Lond Daer. De har inte längre någon lust att passa upp på sin mormor, samtidigt som de arbetar på väveriet. Därför har de samlat ihop en del pengar som de har gömt för att kunna smita när tiden är mogen.

DAG 1

På morgonen lämnade Ligeia och Diore sin mormor för att börja dagens arbete på väveriet. De planerade att ge sig av vid middagstid efter att ha sagt adjö till den ovetande Nirenne. Det blev emellertid inte som de hade tänkt sig, och de stannade till kvällen. Samma dag anlände skeppet *Röda draken,* och de flickor som tidigare hade bott hos Thordil gick ombord på kvällen.

Tre sjömän från skeppet stötte efter en krogrunda på Diore, Ligeia och Nirenne, som just hade lämnat väveriet. De antastade flickorna och efter en kort jakt sövde de ned dem med en narkotisk blomma. Nirenne återfick snabbt medvetandet, dödade en av sjömännen och flydde hem. De två andra sjömännen slängde sin kamrat i floden och skyndade till båten med sina sovande byten.

DAG 2

Eitel väntar förgäves på sina barnbarn. *Röda drakens* besättning håller på att reparera sitt fartyg efter stormskador. Alvskeppet anländer.

DAG 3

Rollpersonerna kommer till Eitel, som ber dem leta rätt på flickorna. Reparationerna av *Röda draken* fortsätter. En död haradrimit hittas i vattnet.

DAG 4

Om inte rollpersonerna har ingripit blir *Röda draken* klar och man seglar iväg under eftermiddagen.

PERSONERNA

THORDIL

Thordil är som sagt den som leder slavhandeln. Om än något korrumperad kidnappar han ändå inte människor, vilket han heller inte behöver göra, då många kommer frivilligt för att slippa svälta. Om han hotas till livet kommer han att erkänna sina skumma förehavanden, men han vet inget om Ligeia och Diore.

BREGO

Brego har märkt att han har kommit i underläge gentemot Thordil angående ledarskapet i firman. Han anfaller gärna en snokare för att en gång för alla visa Thordil att han är en svår motståndare.

GLURIN

Glurin anser det som sin plikt att först varsko sina chefer om han märker något skumt. Om han blir fasttagen däremot kommer han att tala om allt han vet. Han är inte dumdristig.

KADAR

Kaptenen på Röda draken är rätt tuff och kommer att försvara sitt skepp från inkräktare i alla lägen. Han är just nu bedrövad över sin besättning som gör den ena dumheten efter den andra. De nya flickorna var den senaste. Kadar har nycklarna till samtliga lås på skeppet.

BESÄTTNINGEN

Kadar har lyckats skrapa ihop en ganska hårdför besättning som både seglar och slåss bra. Vad han inte vet om är att samtliga är gamla ärrade pirater som gör lite som de vill. Den ende av dem som talade väströna dödades av Nirenne.

ALVERNA

Om det nu skulle bli så att rollpersonerna hoppar på de skämtglada alverna av någon anledning kommer de genast att ändra attityd. De ville bara ha lite roligt och visste inte att de hade gått för långt. Om rollpersonerna inte blidkas kommer alverna att slåss.

HILD

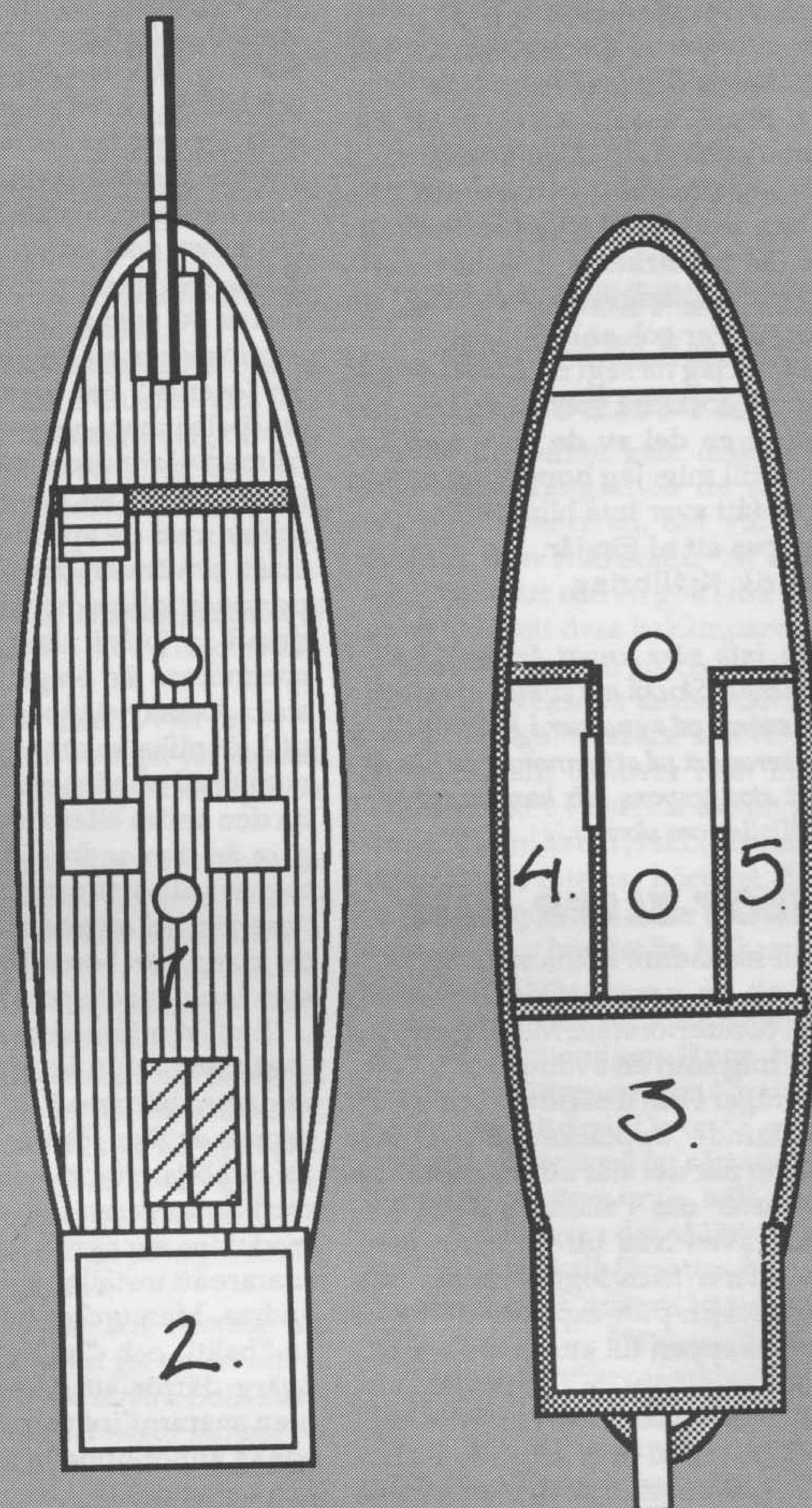
Hild kan behöva en presentation eftersom hennes öde är likt de övriga flickornas. Hon levde i en fattig familj och bidrog med pengar genom att arbeta som glädjeflicka. Ingen frågade emellertid var hon fick pengarna ifrån, och då hon gav sin far ett silvermynt blev han bara förvånad över den stora summan. Vad han inte visste var att hon hade fått pengarna av Brego när han på sitt allra storsintaste sätt övertalade henne att följa med.

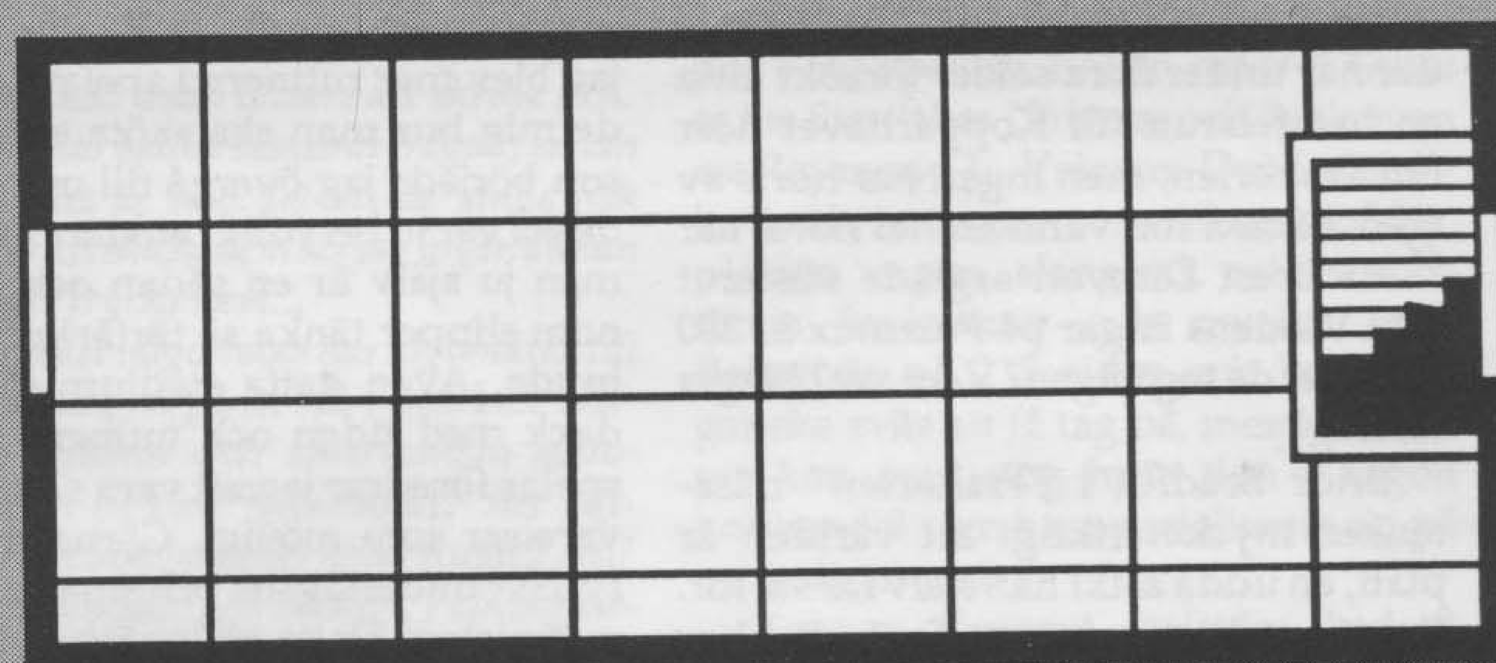
SLUTET

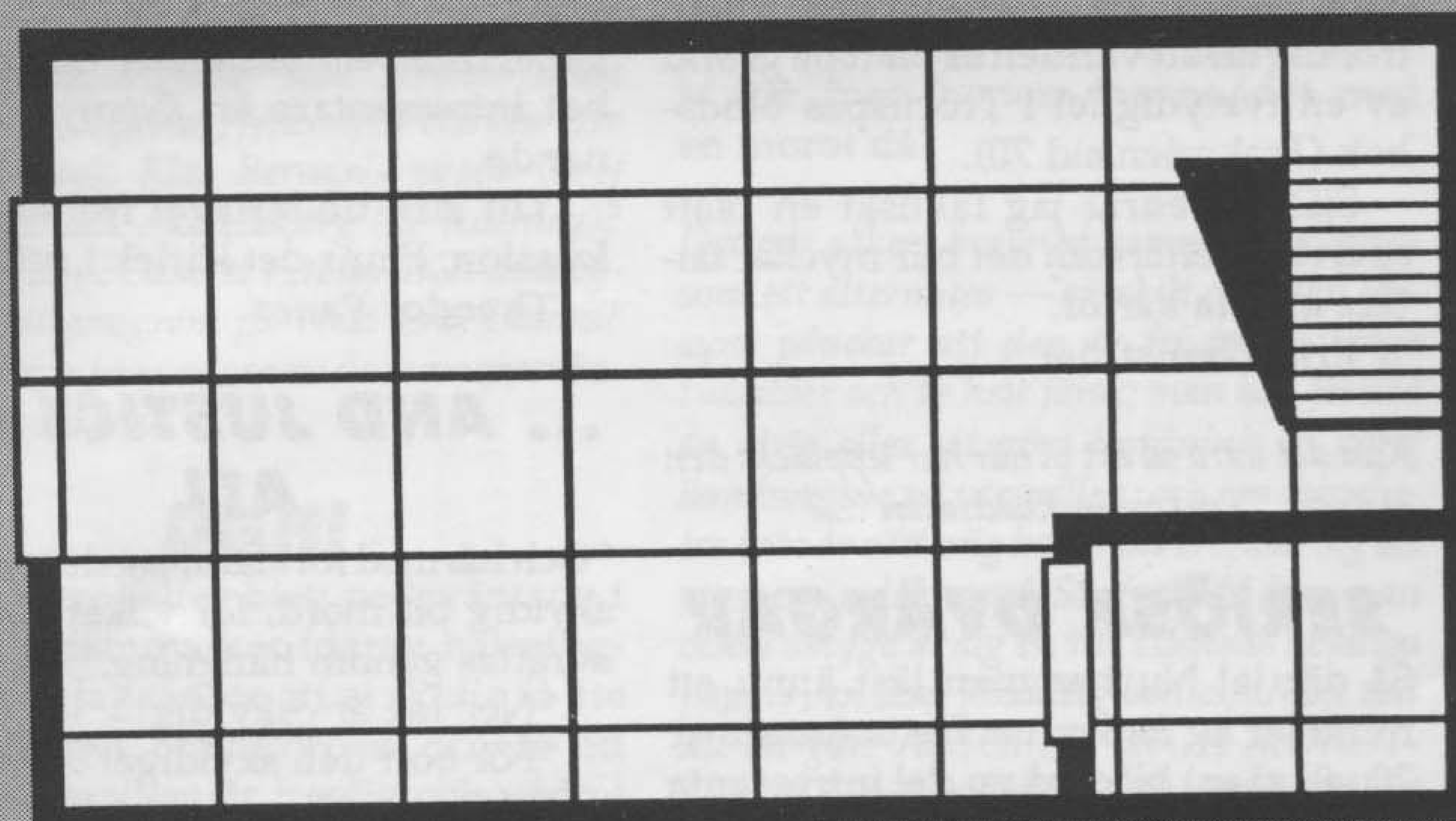
Om rollpersonerna lyckas befria flickorna är Ligeia och Diore visserligen glada över att slippa åka till Harad, men har ingen lust att komma hem. Detta kommer de givetvis inte att tala om då de vet att deras rättrådige släkting aldrig skulle gå med på det, eller hur?

På vägen hem kommer de att be sin släkting om att ta vägen förbi väveriet för att ordna till Ligeias trasiga klänning. Då kan ju givetvis inte rollpersonerna se på, och flickorna kommer att ta tillfället i akt att smita ut bakvägen med sitt knyte. Om rollpersonerna har tagit hand om knytet (och inte lämnat tillbaka det) kommer de snart nedstämda ut igen utan fler flyktplaner.

Om något tråkigt har hänt "släktingen" under äventyrets gång blir situationen helt annorlunda. Ligeia och Diore kan inte längre identifieras och kommer att uppge sig vara helt andra personer. De kan bara kännas igen på Ligeias avrivna ärm (om rollpersonerna har hittat den). Bland de nitton unga kvinnorna är femton blonda (en raritet i Harad), åtta har grå klänningar och hättor, och alla flickorna är mellan 16 och 24 år gamla. Att sortera ut dem kan bli knepigt, särskilt som ingen av kvinnorna vill stå där och bli tråkade. Om man nu ändå hittar de rätta flickorna kommer de att försöka smita i alla fall. De är båda attraktiva och listiga och kommer att utnyttja detta.







brevspalten

ANGÅENDE PBM

I Sinkadus nr 20 fanns en artikel om PBM. I Klubbspalten fanns en annons om Diplomacy per brev. Det var jag som satte in den olyckligt ovetande om artikeln. Tyvärr hade jag glömt en mening; regelkunskaper nödvändiga. På åtta dagar har jag fått över 40 brev, varav högst sex-sju stycken kunnat reglerna och något färre skickat med porto. Av praktiska och ekonomiska skäl kan jag inte skicka brev till alla dessa (37 frimärken á 2.30 blir 85.10, dessutom tillkommer kuvert och fem kopior till var och en).

Vad vill jag ha sagt med det här då?

Jag vill förklara varför jag inte har svarat på en del av de brev som har skickats till mig. Jag hoppas att ni som inte har fått svar inte blir alltför sura.

Hoppas att ni förstår.

Fredrik Kjällbring

Jag kan inte göra annat än instämma i ovanstående. Skicka alltid med svarsporto när du svarar på annonser i Klubbspalten. Oftast beror det på att annonsören har fått oväntat stor respons när han inte skickar svar till alla som skriver.

KLOT ELLER INTE

Svar till insändare i Sinkadus nr 20.

Kul att du uppskattade Trakorien, Jörgen. (Underförstått: Mera, mera, jag suger i mig som en svamp!)

Du frågar i din insändare hur trakorierna kunde upptäcka Jih-pun och Tsun-kuo när det står att man inte kan segla väster om Palamux. Detta förbryllade även mig till att börja med, men studerar man loggböckerna från de tre första Jih-pun-expeditionerna ser man att skeppen till att börja med stävade söderut längs de gängse handelsstråken och seglade västerut först i höjd med Torilia med kurs mot Monturerna. Därigenom undvek man de farliga strömmarna väster om Palamux. Om du tittar på klimatkartan i Ereb-boxen (Kampanjboken sid 27) ser du att man genom den sydliga rutten dessutom hamnar i en klimatzon där vädret är lugnare och ostliga vindar vanligare. Rakt väster om Palamux är sjöfarten mycket farlig. Ett antal modiga ransarder har under flera sekler försökt hitta en handelsrutt till Kopparhavet norr om Trakorien, men ingen har hörts av igen. Likaså försvann en hel flotta när Klastobrest Dimvett seglade västerut från Vindens ängar på Palamux år 350 eO. Vart de tog vägen? Vem vet? Några förslag?

Brior Brådfot i "Trakorien" misstänker mycket riktigt att världen är platt, en udda åsikt han själv får stå för. Traditionellt anser man i Ereb att Altor är rund, men vissa personer ska ju alltid tycka tvärt om. Många stridsmän tror därtill att världen är platt på grund av en tvetydighet i Trocuspas blodsbok (Trakorien sid 70).

Själv föredrar jag faktiskt en platt spelvärld eftersom det blir mycket lättare att rita kartor.

Erik Granström

Kan det vara så att vi här har upptäckt den okända "Trakorien-kvadraten"...?

SERIÖSA DVÄRGAR

Så där ja! Nu har man läst ännu ett nummer av Sinkadus. Detta (nummer 20 vill säga) bjöd på en del intressanta saker som helt klart var värda diskussioner. Låt oss ta dem i ordning:

Seriös vs oseriös; Detta begrepp är som hr Sahlin påpekade mycket luddigt och svårdefinierat. Jag tror nog att ingen kallar sig en "oseriös" spelare eller spelledare. Däremot tror jag att det är ganska vanligt att mer erfarna spelare kallar sig för seriösa spelare. Jag har själv använt mig av fraserna och har då menat att en "seriös" spelare är en som tar spelet mycket allvarligt; allt ska vara ordnat i minsta detalj, man har bestämt vem som är spelledare i vilket spel och hur denne ska tillämpa reglerna, samma rollpersoner spelas av samma spelare varje gång och man har en fungerande kampanj. En "oseriös" har varit en person som tar spelen mer som en kul grej att hålla på med när videon är trasig och det är för mörkt för att åka skateboard; man spelar med de spelare som finns närmast, använder friskt varandras rollpersoner, dödar hejvilt så många SLP man kan (och i värsta fall varandra), spelmötena är oregelbundna och enstaka. Dessa två typer av rollspelare får ut helt olika saker av spelet men det vore synd att säga att den ena är bättre än den andra eller att den ene har roligare än den andre. Gränserna är som sagt svårdragna och dessutom är ordet "oseriös" fel eftersom det har en negativ klang. Det borde bytas ut mot "folk som inte tar rollspel så allvarligt".

Endast människor som rollperson; Detta var helt klart svårsmält. Att endast nybörjare vill spela icke-människor är en lögn. Det är visserligen sant att nybörjare tycker det är spännande med dessa men att man skulle tröttna med tiden var ogrundad kritik. Jag tror snarare att inställningen till dessa raser ändras. Man tycker inte längre att det är "ballt" och "häftigt" att spela en dvärg därför att de har 4T6 i styrka utan snarare "intressant" därför att de har så annorlunda inställning till livet och har andra förutsättningar som gör att de blir svårare att spela än människor. Detta kräver också mer av spelaren. Som exempel: När jag började spela rollspel för fem år sedan tyckte jag att det var jättekul att spela orcher som hette Gandalf och hjälpte alvprinsessor (min första rollperson, låt oss inte ta upp honom mer!), men allteftersom jag blev mer rutinerad spelare och lärde mig hur man ska sköta en rollperson började jag övergå till människor, dessa var ju betydligt enklare eftersom man ju själv är en sådan och därigenom slipper tänka så förfärligt annorlunda. Även detta stadium försvann dock med tiden och numera när jag spelar föredrar jag att vara så speciella varelser som möjligt. Gärna små och fysiskt underlägsna och mycket sällan människor. Detta gäller även spelarna i min spelgrupp.

Balanskonster; Bra, mer artiklar som gäller rollspel i allmänhet. De är betydligt intressantare än äventyr och liknande.

Till sist, underlaget för nästa diskussion; Finns det kärlek i rymden?

Theodor Paues

... AND JUSTICE FOR ALL

"Och härmed förklarar jag denne dvärg skyldig till mord, för vilket han skall avrättas genom hängning."

"Nej! Jag är oskyldig!"

"För bort den skyldige!"

Domaren låter sin klubba falla i bordet och förklarar rättegången avslutad. Hade det varit i ett dvärgsamhälle hade han kanske dömts till livstids förvisning från riket, ett straff mycket värre än döden för en dvärg.

I Äventyrsspels svar till insändaren "Lagens långa arm" i nr 20 frågas det om hur vi rollspelare behandlar rättvisan i våra kampanjer.

Enkelt! Vi rollspelar! Hittar på en trovärdig historia beroende på situationen. Det behövs inte en tjugosidors artikel om etik i rättssalen för att klara av den saken.

I DoD-reglerna och Tolkien-böckerna beskrivs svartfolk som mycket osociala och att de står utanför alla andra rasers samhällen och lagar. Det är ju då upp till spelledaren att bedöma huruvida orch och människa är lika inför lagen.

Kalle Runeson, Tibro

DRIVKRAFTER

Jag vill börja med att tacka för en bra artikel, den om rollspelskampanjer i nr 19. Där fanns många bra uppslag om hur en kampanj kan drivas. Men en malört i bägaren hade smugit sig in, nämligen författarens åsikter om "kärleken som drivkraft". På ett ställe står det:

"Eftersom den normale rollpersonen inte riskerar liv och lem för en kvinnas kärlek kan man eventuellt lägga in andra belöningar som leder till liknande omständigheter. Kvinnan kan till exempel vara mycket rik eller mäktig, och ett giftermål leder till både jordegendomar, välstånd och pengar."

Vad är det för trams! Kärlek är kärlek, om än i spruckna krus, eller hur det nu var. Det skall inte vara en genväg till pengar (såvida nu inte RP är osedvanligt neslig och gifter sig enbart för pengarnas skull). Nej, om en RP är riktigt kär i någon vacker kvinna bryr han sig faktiskt inte om pengar, enligt min åsikt. Vi har haft många roliga kampanjer där en RP har räddat en kvinna utan att en belöning ligger i potten, eller att hon är prinsessa. Att uppmuntra till belöningar så att det passar sig för en RP att bli kär i henne är bara dumt. Dessutom övervinner kärleken alla hinder.

Nu över till annat: Jag tycker faktiskt att Kristian Ribberström har en smula i det han säger. Visserligen är det väldigt kul att spela anka, men efter att man har spelat det ett par gånger försvinner (tycker jag) det roliga till en del. Människor tröttnar man aldrig på. Å andra sidan har ni rätt med att det var ganska kitsligt att ta upp det över huvudtaget.

Lite beröm för Ereb Altor-boxen sitter väl på sin plats? Den var väldigt bra, men vart tog alla insända SLP, borgar, etc, vägen som ni satte upp en tävling för? Jag såg i alla fall inte till några.

Slutligen: Jag vet att det är gammalt, men ett intrighäfte skulle inte sitta dumt. Visserligen var väl både Stadsintermezzon och Skattkammaren full med små intrigidéer till korta äventyr, men jag snackar om en riktig INTRIGBOK med långa förfärliga intriger till Expert.

Frans Gaston (ja, det är mitt riktiga namn)

TÄNK!

Jag slog en etta på Sven Anderssons tabell i nr 20, och ändå gillade jag inte hans artikel! Detta skulle tyda på att jag hade en negativ intelligenskvot, vilket är en fysisk omöjlighet (förutom möjligen i Sven Anderssons fall...).

Sven Anderssons brev pekar ju verkligen rakt mot rollspelandets undergång, även om han inte tycks ha insett det själv. Sven Andersson tillhör den typ av människa man allt oftare stöter på, den som talar om för andra hur de skall leva, och spela rollspel.

Om någon vill använda de regler som har skrivits, så är det väl för [expletive deleted] ens egen ensak, och inte Anderssons! Jag är själv mycket road av tabeller och uppställningar, och vill sannerligen inte att sådana som Andersson skall komma och tala om för mig hur jag skall spela rollspel. Och jag tar för givet att inte heller andra är intresserade av hur den käre Andersson spelar. Det är faktiskt en ren fräckhet av Sven Andersson att förutsätta att hans eget sätt att spela rollspel är det optimala!

Jag tycker att Sinkadus brevspalt alltmer börjar fyllas av brev typ Sven Anderssons. Varför inte ta bort hela brevspalten och ersätta den med fyra sidor om datorer? Jag vet att många håller med mig om detta!

Kurt (Hansson) Hansson

Brevspalten blir givetvis vad brevskrivarna gör den till med sina brev... Men att ta bort brevspalten? Aldrig med min fot!

FEL, FEL, FEL, FEL, FEL, ANDERSSON!

Visst har Sven Andersson rätt i att det är mycket bra om man kan strunta i reglerna så mycket som möjligt, men det är inte så lätt alla gånger, särskilt inte för en grön nybörjare. Så därför är det kanske fel att döma ut ett flitigt användande av reglerna. Min erfarenhet är att den överdrivna regelfixeringen försvinner successivt med tiden.

Jag tyckte faktiskt att jag fick ut mycket av spelet när jag var en regelfixerad nybörjare, så prat om "förfall", "falska rollspelare", etc, synes mig ganska omotiverat (även om jag idag tycker att det är smått fånigt med avbrott för diskussioner om huruvida en gurka syns på 150 meters håll eller inte).

För övrigt tror jag inte att kunskapen om förlossningsskador är så utbredd i Sverige, så vad är det för fel på en dylik tabell... egentligen?

Så om du känner dig en smula träffad av Sven Anderssons insändare, tänk över den, men se mot framtiden med tillförsikt, för rollspelandet kommer inte att dö ut på grund av en övergående regelfixering!

Johannes Lindvall

PS. Jag har vid ett antal tillfällen spelat tillsammans med Sven Andersson, och han följer inte alltid sina egna påbud.

PPS. Det gör inte jag heller...

FRÅGVIS GRATULANT

Jag får be att gratulera till framgångarna i och med nya Mutant och Ereb Altor-boxen. Det var ett sant nöje att läsa dem, och jag blev förvånad över deras fantastiska fördelar!

Trots att dessa mästerverk (för det är det verkligen) bara förtjänar plus i kanten, var jag tvungen att lägga några synpunkter. De är som följer:

1. Världen i nya Mutant är väldigt diffus. Är det tänkt att man skall äventyra i Sverige eller kan man lägga sina kampanjer var man som helst?

target games, sinkadus
åsögatan 115, 116 24 stockholm

2. Ereb Altor: Är de outforskade områdena mitt i de civiliserade områdena till för att man skall kunna göra sina egna länder, eller?

Johan Jern

1. Var som helst. Vi kommer nog att publicera moduler som beskriver enskilda block eller stadsdelar, förutom skymningslandsäventyr, men för övrigt tänker vi hålla igen med uppgifter om var någonstans äventyren utspelar sig. Om du å andra sidan anser att till exempel Drakens klor i det här numret skall utspela sig i Stockholm, Shanghai, eller varför inte Stor-Skövde!, så varsågod! Ditt beslut!

2. Ja. Och som vi har sagt förut, det är ingen idé att ni skickar in era egna länder och förväntar er att vi skall publicera dem om det är så att ni har lagt dem i just de områdena. Det är samma tanke som genomsyrar nya Mutant, genom att medvetet lämna luckor kommer vi inte att "förstöra" många flitiga spelledares jobb genom att komma med en "officiell" version som helt vänder upp och ner på allt jobbet.

"HEJ PÅ É ALLI'O-PA!"

(Citat från vår tekniklärare)

Vi är tre 14-åriga rollspelare som har avnjutit era produkter sedan tre år tillbaka. Vi har följande kritik, beröm och frågor:

1. Vi uppskattar ert beslut i nr 19 att inte ta in fler brev som innehåller invektiv. Varken skällbrev eller skällbrev på skällbrev är värst roliga att läsa. Både Z:s brev i nr 15 och de som klagade på det i nr 17 (t ex Fredrik Jonssons) inbjöd i vårt tycke direkt till de nedsättande synpunkter de fick. Så skulle vi vilja ge Z/T.A.S. ett förslag; som era insändare är skrivna är det nog inte många (i alla fall inga som vi känner) som tar er på allvar. Om ni uttryckte er mer civiliserat är det nog fler som läser och betänker era synpunkter.

2. Vi gratulerar Ola Häggström (Hurins yxa), Anders Blixt (bastardsvärd, rykte) och Ulf Zindermann (nya yrken) till att deras SRR/MERP-alster har nått över Atlanten (Iron Crown Enquirer, nr 4). Tänker Anders publicera bastardsvärdet och rykte-artikeln även i Sinkadus?

3. Vi har ofta retat oss på sådana insändare som "Besvikelsen ligger tung", etc, som klagar ("Mutant 2. Suck! Värre än ospelbart!") utan att specificera vad det är som är så dåligt. Dessutom blir i alla fall vi nyfikna på vad de egentligen menar. Skulle inte de som skrivit ospecifikt (t ex Besvikna rollspelare, E.T. etc) kunna skriva nya insändare där de berättar vad de avser? Eller begär vi för mycket?

4. Detta gäller Erik Granströms idéer om gott och ont och gudar. När Erik säger "vår egen spelvärld saknar övergripande goda och onda makter, men har en mängd olika gudar" och "en gud är vad som helst som har obegränsad makt över någon annan", menar han med "egen spelvärld" då Altor? Sedan, i Den lille metafysikern, säger han att moral, gott och ont, inte finns hos gudarna utan bara hos deras skapelser. Vi uppskattar inte den idén och hoppas att man inte måste anamma den för rollspel i Ereb Altor. Själva föredrar vi en idé som ligger mer i stil med JRR Tolkiens mytologi. Nämligen att en övergud ("store Bang" i Eriks artikel), som sällan dyrkas direkt, men är god och skapar de riktiga morallagarna, medan de olika urgudarna och de lägre gudarna har valt att i olika hög grad att rätta sig efter eller ignorera sin faders regler. De som ignorerar dem är "de onda gudarna" och har förmodligen isolerats från de andra. Men varje SL gör som han vill, och Eriks artikel är välskriven, även om vi inte gillar alla idéer i den.

5. När vi läste en brittisk speltidning i Skottland fick vi reda på att det tydligen är en stor debatt om rollspel i England; vissa föräldrar och politiker har uttalat sig synnerligen kritiskt (påstår att "15-åringarna X, X och X skadade den 8-åriga flickan Y svårt och skrev under förhörsformulären med sina rollpersoners namn" och liknande), och vill bannlysa dem. Men varför bannlysa rollspel, när man kan bannlysa sådana "nöjen" som boxning, som bevisligen är skadligt? Själva idén med den här punkten i vårt brev är att vi vill framhålla att Sverige har haft tur som har sluppit sådant här. Förresten, apropå rollspelshat, finns Ohlmarks bok Tolkien och den svarta magin på biblioteken (så man slipper leta i onödan)?

7. Vi vill framföra den åsikten att Dag Stålhandskes artiklar på inget vis är "dumma och oengagerande". Vi menar följande:

Mer om strid i nr 8: dessa tilläggsregler är i vårt tycke inte så dumma, utan ovanligt bra. De räddar en stackars SL från rollpersoner med 57 KP som får en 23 skadepoängs laserstråle i sig att "stå kvar, sikta noga och avfyra mitt neutrongevär". Träffreglerna var också bra.

Drakkunskap i nr 9: är kanske lite för exakt för att vara kul för en spelare, men en SL kan ha stor glädje av den.

Personligfiering i nr 11: intressant och mycket hjälpsam för en nybörjarspelare. Underegenskaper är också en klar förbättring, fast Upptäcka fara borde basera sig på INT istället för PSY.

En avhoppares bekännelse i nr 12: Ja, hr Ingdahl, vi fick ut något av den. Den gav oss möjligheten att se S.A.V.E. ur en vinkel vi aldrig ens tänkt på.

Diskussionen i brevspalten i nr 14 om mäktiga föremål och svart och vitt. Även dessa är tänkvärda (vi håller särskilt med om åsikterna om högteknologiska saker i Mutant, i alla fall sådana som vapen och fordon. Småsaker däremot kan ju, som tidigare påpekats, vara användbara för att höja framtidskänslan).

Dessa anser vi vara tillräckliga exempel på att Dags artiklar bör kunna anses som intelligenta och engagerande. Vi tackar honom för bra artiklar och "saker".

8. Ni har, enligt er själva, gjort Midgårdsmodulerna anpassningsbara till EDD på grund av att många gillar Midgård men inte SRR. Skulle man inte kunna vända på saken, så att ni gör en artikel eller ett supplement som beskriver hur man spelar SRR i andra världar än Midgård? Vi menar, SRR är såpass bra att det är lite synd att begränsa det till bara Midgård. Vi vet, Rolemaster har en allmän fantasyvärld, men om man inte vill ha ett så svårt spel? Ni kan väl tänka på saken åtminstone, eller ta upp den i en enkät.

9. I England la Theo märke till att levande rollspel tycks vara en storgrej där. Det ordnas mängder av sådana sessioner, och tillbehör (t ex skinnmasker till dvärgar och orcher, m fl, finns att köpa). Skulle ni inte kunna ordna något sådant på någon spelkongress? OBS! Han menar inte det LRS som förekom på Spelkongress 88 och omnämns i nr 14, utan ett sådant som Olle Sahlin och Forodrim ordnade på Tolkienlägret i Finnåker (fast givetvis mer avancerat).

10. Kommer ni att ge ut Ad astra, eller försvinner det i och med att ni helt har gjort om Mutant?

11. Vi vill ha fler krönikor! Gärna fortsättningar på Åke Eldbergs och Anders Granbergs sådana... (Leve Trollis!)

12. Varför publicerar ni sådana insändare som Arg spelledare? Fast i och för sig, de är rätt komiska...

13. Till de som på brevsidan i nr 17 önskade fler skämt: Lusläs alla era nummer av Sinkadus och övriga Äventyrsspelsprodukter! Ni hittar nog fler än ni tror... Fortsätt i samma stil, Äventyrsspel!

Det tror vi var allt.

Theodor Axner, Niklas Jansson + Martin Pettersson = The Timelords

2. De tackar och tar emot. Vi får se.

3. Jag tror inte att ni begär för mycket. Ert eget brev visar ju prov på att det går (se punkt 8).

4. Folk har olika åsikter. Genom att låta olika synsätt komma till tals ger vi läsarna möjlighet att välja det som passar var och en. Inget av det vi skriver skall betraktas som absolut och för evigt fastslaget, eftersom nästa vecka kommer det kanske in en artikel som vänder upp och ner på allt på något nytt och synnerligen intressant sätt. (Vi behöver ju bara titta på vår egen produktionsplan för att få en handgriplig lektion i varats ständiga föränderlighet...)

5. Vet ej om den finns på några bibliotek. Jag har inte sett den.

8. Fler har Drakar och Demoner än Sagan om Ringen, vilket gör att det inte är så meningsfullt att konvertera DoD-material till SRR. Finns det något intresse för en artikel på det temat? Hör av er i så fall. Kanske det finns någon som kan skriva den...?

9. Kanske det. Mer om levande rollspel kan ni läsa i några artiklar i nästa nummer av Sinkadus. Fast särskilt avancerat var väl kanske inte äventyret i Finnåker...

10. Om intresse finns för Ad astra kommer vi att göra modulen. Faktum är att med den värld som existerar i nya Mutant är det faktiskt ändå lättare att skriva den.

12. Ni har själva besvarat frågan, fastän huvudskälet är nog det att så länge folk fortsätter att skicka dem ser jag ingen annan råd än att trycka dem...

13. Är det någon som har lagt märke till att besättningen på en båt i Sherlock Holmes hade namn efter amerikanska astronauter och en rysk kosmonaut? Att giftblandaren i Svavelvinter heter Rufat Zeed? Att diverse pjäser och böcker i Tidningsarkivet i Sherlock Holmes har namn efter äventyr som vi har publicerat? Att "författarporträtten" i Nattens fasor föreställer kända personligheter som Anders Blixt (Henry Katayama), Michael Petersén (Dr Pandit Ray), Klas Berndals pappa (prof Guevara) och Åke Eldberg (dr Kearney)? Att Sendame Gaswet i ett av SKR-äventyren är ett anagram på West End Games? Det här var bara några av de mer uppenbara lustigheterna.

UGH!

Dessa hieroglyfer blev nedpräntade i gamla indianmarker (därav hälsningen ovan). Jag tänkte att ni skulle få lite omväxling i brevskörden och få ett vykort. Familjen är trevlig och vädret är bra (vissa saker måste man ju skriva på ett vykort), men tyvärr innehåller familjen även två Homo Sapiens Miniatyrus Förskräckligus. Gatubilden i Berkeley, Californien, där jag har bott hela sommaren, domineras av försäljare av reggaeprylar och av hippies och studenter. Tacka Gud och Äventyrsspel för rollspel och Sinkadus!

Hälsningar, Erik Tillegård

Månadens vykort skickades från Sierra Nevada i USA. Alltid trevligt med den typen av hälsning.

SV/V RESPEKTIVE GRÅMELERADE ÄVENTYR

För en tid sedan gick diskussionens vågor höga angående de så kallade svartvita äventyren, det vill säga de äventyr som framställer en ond sida som nattsvart och en god sida (rollpersonerna) som dess bekämpare.

Kampen mellan gott och ont är i och för sig ett tacksamt ämne som har gett oss åtskilliga litterära storverk, men för den skull behöver man inte följa den slaviskt i vartenda äventyr (överdrift). Ifall ni äventyrskonstruktörskollegor (puh!) inte har hört det, finns det faktiskt något som heter VARIATION; ett tema, hur bra det än är, kan faktiskt bli lite uttjatat.

En annan detalj i sammanhanget, som jag personligen länge har retat mig på, är sättet som den "onda" sidan har framställts på. De onda gubbarna ser ut och agerar på ett sätt som gör att det syns på flera mils håll att de är onda. Varför göra det så lätt för spelarna? Spelare skall försättas i brydsamma situationer, annars blir de mentalt förslappade.

Vad jag försöker säga är att det inte skadar med lite oberäknelighet i äventyren. Jag tror att många av oss har tröttnat på alla enkelspåriga intriger och vill ha något nytt och oigenkännligt istället. Har jag rätt?

Mikael Carlstedt

ETT PAR RIKTADE ORD

Jag har ett fint boktips till alla Stjärnornas Krig-spelare. Boken heter *A Guide to the Star Wars Universe* och är skriven av Raymond L. Velasco. Den innehåller beskrivningar av varelser, världar, platser, vapen, slangord, robotar och deras funktioner och mycket mer. Boken är på 215 sidor och kan vara ganska svår att få tag på, men med lite tur kan man nog hitta den i någon bokhandel som har specialiserat sig på udda litteratur.

Kronos Kreosot (mindre lyckad magiker)

PS. Vad gör man om SL inte gillar vare sig chips eller chokladkakor? Mutar man honom/henne/det med en morot då?

Det går säkert bra med hemmagjord glass som ett alternativ — särskilt om man försynt påpekar att den är fri från läbbiga tillsatser och är helt färsk; man kan föreslå en tårta eller att göra i ordning ett gäng hamburgare på utegrillen; och om ätbarheter inte är rätt väg kan man erbjuda sig att massera axlarna på SL (och då kan man också smyga åt sig en titt i dennes hemliga papper, en icke föraktlig bonus). Men vad du än gör: ABSOLUT INGA MORÖTTER!!! Det finns inget som är så gräsligt som morötter! Tycker i alla fall jag.

PLAY-BY-MAIL

SFB-PBM-SPELARE SÖKES!
Grundläggande kunskaper (motsvarande Vol. I) krävs. Karl-Johan Norén, Lekaryd, 342 00 Alvesta.

ÄLDRE PBM-SPELARE
som svarar i tid söker motståndare el. kampanjer. Har tänkt starta en En Garde-kampanj (GDW) om intresse finns. Patrik Öhagen, Djäkneg. 53, 754 25 Uppsala, 018-22 22 10.

CHRISTOFFER EKLUND
önskar pröva svenskt PBM-system. Rävekärrsgatan 149, 431 33 Mölndal, 031-27 31 60.

DIPLOMATER SÖKES
till mitt PBM-konfliktspel. Skriv nu. Brev med svarsporto besvaras. Miniålder 14 år. Magnus Wallin, Örnv 56, 468 00 Vargön.

ALLMÄNT

BRAWNY BRANDYBROWNIE
är intresserad av att byta hemmagjorda äventyr till EDD som är välgjorda (helst maskinskrivna). Tomatgatan 16, 754 49 Uppsala.

SÄLLSKAPET RING SÅ SPELAR VI
söker spelare/SL över hela landet till alla svenska spel, Megatraveller, RQ, 2300AD, TOON, D&D, AD&D, WFB, WFBR, MSH, Car Wars, mm. Vi söker även spelare till PBM, PBT. c/o Tomas Fälth, Tallvägen 21, 360 40 Rottne.

UGLY DUCK
menar att livets allvar ej är så allvarligt... om man fortfarande har en chans att byta extraregler, äventyr och intriger... till MT2, GDD och SRR. Jägaregatan 68, 523 00 Ulricehamn.

TÄRNINGENS TILLBEDJARE
söker kontakt med andra grupper att brevväxla, byta idéer, äventyr och dylikt med. Vi spelar MT2, EDD, SDD, CH, TS/SI, T2000, CoC, Western och Amiga. c/o Nohrstedt, Allég 37 B, 780 50 Vansbro.

DRAKMISSIONEN
söker äventyr till: SRR, AD&D, T2000, GDD, TMNT, MT2 och Western. Söker även kontakt med västsvenska klubbar. Magnus Wallin, Örnv 56, 468 00 Vargön.

DOD-GÖR-DET-SJÄLVARE!
Hemgjorda äventyr till DoD och EDD sökes. Även idéer till DoD. Rätt svåra, men ej omöjliga. Tyvärr inget utbyte. Patrik Eriksson, Lomvägen 39, 191 56 Sollentuna.

SÖKES!!
Till alla spel: idéer, äventyr, tidningar, brevpolare, med mera. Stefan Johansson, Ekhagsgatan 27, 521 30 Falköping.

SPELKLUBB SÖKER BREVSKRIVARE
Vi är intresserade av alla svenska rollspel och även tennfigurer. Alla brev besvaras. Tommy Jonsson, Harakärrsvägen 64, 232 53 Åkarp.

ACADEMIA MAGICA
söker spelare, men framförallt brevskrivare, som är SERIÖSA (även tjejer). Ålder 14+ (vi är mellan 14 och 16, men du får vara äldre). GDD, SDD, SRR, RM, golf och lite MT och CH. c/o Tyllered, Lupinv 36, 162 40 Vällingby.

ERIK STEURIN
vill komma i kontakt med andra som gör fanzine för allmänt utbyte. Spelar allt, svenskt som osvenskt, seriöst och oseriöst. Häggvägen 16, 842 00 Domsjö, 0660-146 56.

DOD-PRYLAR
sökes av 14-årig rollspelare som spelar EDD, GDD, IDD och till viss grad SKR. Jens Thomasson, Kvarngränd 5 A, 791 72 Falun.

TÄRNINGENS TILLBEDJARE
söker kontakt för brevväxling, idébyte, äventyr med mera. MT2, EDD, SDD, CH, TS/SI, T2000, CoC, Western och Amiga. c/o Nohrstedt, Allég 37 B, 780 50 Vansbro.

GÖTEBORG

SÖKES I GÖTEBORG!
Några som spelar WFRP, är mellan 13-16 år, bor i Göteborg och framförallt spelar detta SUPER-spel SERIÖST. Johan Smith, V Stillestorpsgatan 15, 417 13 Göteborg.

NORRBOTTEN

DE SVARTA RIDDARNA
söker medlemmar till klubben. Vi spelar GDD, SDD, MT2. Ålder 10-12. Vi brevväxlar gärna. Flöjtslingan 8, 972 00 Gällivare.

THE BLACK ADDER FANCLUB
söker nya medlemmar och kontakt med andra föreningar. Vi spelar seriösa och dräglande äventyr till D&D, GDD, SRR, STR och JB. Avgiftsfritt och kreativt! Skomakargatan 7, 941 31 Piteå.

SKÅNE

DIMENSIONSVÄKTARNA
söker medspelare i Vellinge-området (söder om Malmö). Spelar allt men gärna GDD, SDD, SRR, SKR, Skuggornas mästare, Top Secret SI och Combat Cars. Eventuellt klubbtidning. Jens 040-42 30 85.

RSK MUTANTERNA
söker SERIÖSA spelare/spelarinnor över 16 år till GDD, SDD och MT. Johan 044-22 62 52 eller Jimmie 044-532 42.

SMÅLAND

THE ADVENTURERS GUILD
Nystartad klubb för alla rollspelare i Kalmar-Oskarshamn. MT2, GDD, SDD, IDD, SKR, SRR & Western, samt Amiga 500. Mycket brädspel. Miniålder 11 år. Klubbtidning. c/o Dan Torstensson, Ängshagsv 4, 383 00 Mönsterås.

BLACK JACK
söker spelare till SRR, EDD, SDD, IDD, SKR, CH, MT2 och Western, samt spelledare till alla andra rollspel. Ålder 9-12 år. Esplanaden 22 D, 593 31 Västervik, 0490-335 16.

STOCKHOLM

MOTSÅNDARE TILL W40K
sökes av killar i 11-årsåldern. Helst klyftig typ. Niklas Johannesson, Loviselundsvägen 112, Vällingby, 08-38 63 60 eller Johan Hjertman 08-739 27 92.

SPELARE &ÄVENTYR SÖKES
4 spelare söker skärpta och seriösa spelare i Nacka, ålder 13-15. GDD, IDD, SDD & SRR. Även äventyr för byte. Mårten Löfgren, Lillängsv 32, 131 41 Nacka.

SÖDERMANLAND

RSK SKRIANDE ORCHEN
söker avancerade spelare till GDD i Nynäshamns-området. Pierre Kollin 0753-432 33 (efter 16.00).

NYSTARTAD KLUBB
i Norrköping söker medlemmar i 11-13 årsåldern, gärna tjejer. Henrik Jonsson, Skansgatan 20, 603 65 Norrköping, 011-11 97 65.

UPPLAND

SPELSÄLLSKAPET KAOS
söker spelare och SL i Bålsta med omnejd. Miniålder 13 år. GDD, SDD, MT2, CH, SRR, WFB & D&D. Daniel Eriksson, Galoppvägen 11, 198 00 Bålsta, 0171-506 61.

TWO BLOODY BANDOLEROS
söker oerfarna spelare och SL. Vi planerar även att göra en klubbtidning. Vi spelar D&D, GDD, SKR, SRR, MT2, SDD och Western. Hör av er till 018-26 04 08 Uppsala.

BALROG BUSTERS
i Uppsala söker medspelare i åldrarna 14-20 år för seriöst och oseriöst rollspelande. EDD, WFRP, WBR, RQ, D&D, SM, MT2, GURPS, SRR/MERP, MSH, Blood Bowl, Stiga Ishockeyspel, samt diverse krigsspel (AH och GDW). Klubbtidning. Tobias 018-30 15 86 eller Torbjörn 018-13 65 31.

VÄRMLAND

ROLLSPELSKLUBBEN TOR
Värmlands största rollspelsförening, söker medlemmar i Karlstadstrakten. Klubbtidning. Alla svenska rollspel. För mer info skriv till RSK TOR, Finnbackag 16, 654 69 Karlstad, 054-83 32 62.

VÄSTERBOTTEN

SG MIGHTY MAGICIANS
söker spelare i Skellefteå med omnejd. EDD, GDD, SDD, SKR, DL, D&D och AD&D. Söker även en SL som kan SRR. Key Bjuhr, PL 2605, 931 97 Skellefteå, 0910-680 28.

RIDDARNA KRING RUNDA TÄRNINGEN
Umeås största spelförening träffas varje söndag då de inte spelar Dr Who, Chill, CH, Recon, Fortress America, Delta Force, Price of Freedom, Year of the Phoenix, Lords of the Middle Sea, men nästan allt annat. Miniålder 13 år. Martin Ericsson 090-13 60 16.

VÄSTERGÖTLAND

GAMLA STÖTAR
i Skövde söker seriösa spelare. Ålder 18+. CoC, 2300AD, Harnmaster, D&D,, TW2000, Flashing Blades, brädspel (Junta, Kremlin), krigsspel med mera. Björn 0500-878 36 (kvällar).

ÖSTERGÖTLAND

SPELLEDARE
söker spelare i Linköping. 13-15 år. Spelleder DoD och EDD, snart även GDD. Albert 013-14 17 11.

DE PURPURRÖDA NINJORNA
Realm of Enchantment (ROE) söker medspelare i 15-17 årsåldern i Linköping. T2000, 2300AD, TOON, AD&D, IDD, CoC, HarnMaster och allt annat! Johan Jern, Prästbolsgatan 54, 582 64 Linköpin.

BUTIKS-GUIDEN

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN
I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING GATAN

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V.TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHUSET

LINKÖPING

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

GYLLENHUSET
581 03 LINKÖPING
013-11 21 04

HOTLINE
Ring 08-611 45 32
för senaste nytt på spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65
för senaste nytt inom Dataspel

LUND

Pocket! GAMES

SKOMAKAREG. 9. LUND

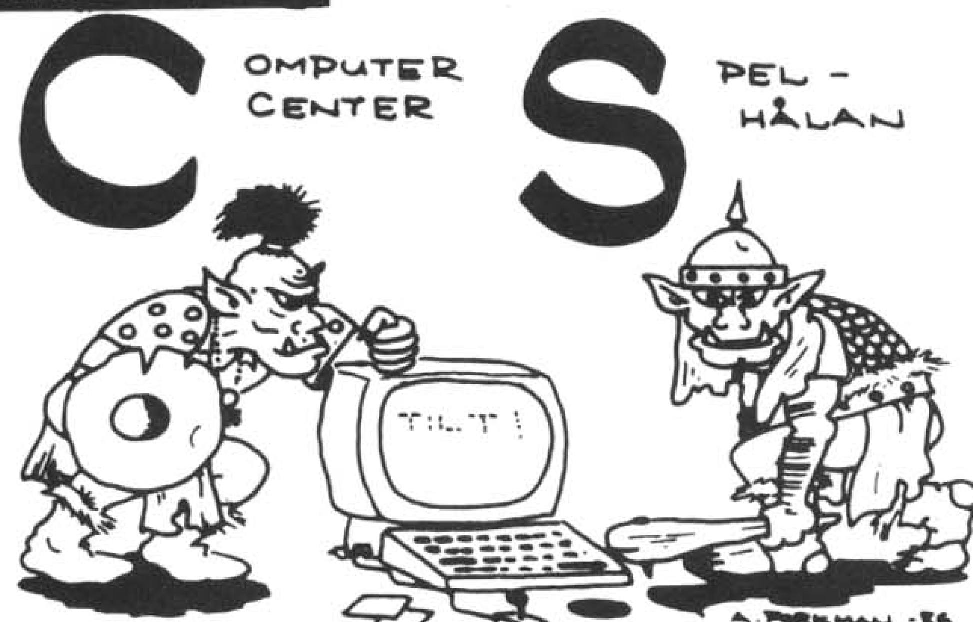
POSTORDER: SKRIV EFTER VÅR LISTA ÖVER AMERIKANSKA SPEL.

POCKET GAMES
BOX 2115
220 02 LUND

TEL 046-13 86 30
(tel.tid ons-tors 14-18. Fråga efter P.J.!)

MALMÖ

COMPUTER CENTER **S**PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

J O K E R N
SPEL & HOBBY

VI HAR ALLT:
ROLLSPEL
KRIGSSPEL
FIGURER
TÄRNINGAR
MED MERA



POSTODER: SKRIV ELLER RING 011-13 10 30

JOKERN SPEL & HOBBY
HOSPITALSGATAN 7, 602 27 NORRKÖPING
MÅND-FRED 10.00—18.00 LÖRD 10.00—13.00

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction,
Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8,
113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

STUREGALLERIAN
114 46 STOCKHOLM
08-611 45 35

HOTLINE
Ring 08-611 45 32
för senaste nytt på spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65
för senaste nytt inom Dataspel

SUNDSVALL

midgård

Allt i spel och tennfigurer.
Bra priser.
Effektiv postorderhantering:
alltid leverans eller besked inom 24 timmar.

Tel: 060/17 55 22
Storgatan 31
852 30 Sundsvall

Öppet:
Vardagar 12.00–17.30
Lördagar 10.00–14.00

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

•

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

o

Vi har även en del engelska spel.
T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20



St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

»Krigsspel
»Rollspel
»Fantasyspel
»Litteratur
»Tidskrifter
»Figurer
»Science-fictionspel
»Speltillbehör m.m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå

Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

VÄSTERÅS

Vi har fullt sortiment av svenska spel.

Det mesta av det bästa till D&D och AD&D och övriga amerikanska rollspel.

Vi har även konfliktspel från bl a Avalon Hill, Victory Games och GDW.

Figurer, tärningar, m. m.

Zetterlunds

LEKSAKER och HOBBY
Stora torget 2, 722 15 Västerås
Tel. 021 - 13 14 81

ZONEN

HÅRDVARA TILL MUTANT

HACKING
eller hur man blir en
NETRUNNER

"Frågan är inte om det går att cracka det med nya Super-Tranz TelLok II eller inte. Det är snarare en tidsfråga det handlar om."

"Jag hörde samma sak om MIB C/7 för ett tag sen, och sen dess är det jag som har fått ligga lågt. Det är ditt fel."

"Mitt?"

"Det var du som kom och viftade med prylen. Den var förresten inte mer värd än den där gamla Synobeam-kalkylatorn du försökte pracka på mig en gång."

"Äh! Nya Death Wish I18 uppfyller vartenda säkerhetskrav med en klart hygglig marginal, och den görs i Kina."

"Ghost Dance 7 var bättre..."

"Och omöjlig att få tag på!"

"...och kom från Taiwan, eller hur? Har du bytt källor?"

Marcus Thorell

En del av brottslingarna i Mutant visar sig sällan. De sitter instängda i sina hemliga våningar där de utövar sin brottsliga verksamhet och ibland tjänar miljoner. De utför ett krig från sin dator, ett krig med logisk intelligens och elektronik där den smartaste står som segrare. Detta är *crackern*.
En cracker använder sin dator för att tränga in i datasystemens vindlande värld för att stjäla mjukvara (program) eller pengar, eller för att ändra saker och ting som styrs av någon annan dator. Efter att ha knäckt en dators säkerhetssystem är det inte svårt att ändra parametrar, kopiera mjukvara, mm.

I Mutant kan rollpersonerna få stor nytta av att kunna ta sig in både här och där. Megastäder är nämligen till stor del datastyrda och företagen är beroende av sina system. I ett äventyr kan rollpersonerna finna det mycket fördelaktigt att kunna ta sig in i ett system för att stänga av bevakningskameror, larm, reglera hissar, mm, medan en del av äventyrargruppen försöker smyga sig osedda fram i komplexet. I det äventyr som finns i det här numret, I drakens klor, är det tänkt att rollpersonerna kan prova på färdigheten.

Att knäcka ett säkerhetssystem är inte alltid så lätt. Crackern måste ha tillgång till både mjuk- och hårdvara och ha kontakter. Han måste besitta rätt kunskap för att ens ha en möjlighet att kunna

börja. Datorernas säkerhetssystem varierar i Mutant, följande tar upp ett sätt att knäcka en sorts system.

LOKALISERA DOTORSYSTEMET

Först måste crackern få kontakt med datorsystemet, utan att själv bli upptäckt och spårad. För att lyckas krävs det att crackern har ett Locus-modem. Genom att addera FV i Datorkunskap med FV i Fixare och dividera det med två har man räknat ut procentchansen att lyckas lokalisera datorsystemet. Ett framgångsrikt färdighetsslag betyder att man har kommit så långt till att börja med. Tärningsvärdet subtraheras med CL. Värdet är en procentchans att crackern upptäcks, se nedan. Om han upptäcks kan de som bemannar datorsystemet i sin tur försöka lokalisera crackern.

Om crackern utför sina operationer med en terminal som redan är inkopplad på datorsystemet behöver han givetvis inte lokalisera det, möjligen bara logga in sig.

Det tar ungefär 1-3 minuter att lokalisera ett datorsystem.

Det finns givetvis datorsystem som inte kan nås genom det allmänna nätet på det här sättet.

ATT KNÄCKA SÄKERHETSSPÄRRAR

Säkerhetssystemet har flera säkerhetsspärrar. För varje säkerhetsspärr crackern lyckas knäcka och komma förbi når han olika partitioner, eller avsnitt, i datorn. Varje säkerhetsspärr har en svårighetsgrad (SV) som bestäms av den som har installerat spärren, se nedan. Likaså har varje cracker ett hjälpprogram (crack-program) som har ett programvärde. Ju högre programvärde, desto kraftfullare program och ju lättare får crackern det att knäcka säkerhetsspärrar.

*Det finns ingen säkerhet.
All säkerhet kan knäckas.*

Spärrens SV placeras under passiv och programvärdet under aktiv i motståndstabellen. Crackerns spelare slår 1T100 och med hjälp av värdet från motståndstabellen räknas en differens fram. Differensen blir modifikation på crackerns Datorkunskap som är nästa tärningsslag. Om det andra tärningsslaget – cracker-slaget – är framgångsrikt lyckas han knäcka säkerhetspärren och har helt och hållet tillgång till alla de program som skyddades av den. Datorsystem brukar ha flera säkerhetspärrar, ibland har varje enskild partition eller program sin egen spärr.



PIRATKOPIERING

Till detta behövs ett kopierings- och ett copycrackprogram. När crackern hittar ett program som han vill ha kan han aktivera sitt kopieringsprogram. CL fungerar på samma sätt som knäcka säkerhetsspärr, fast här används det copycrack och kopieringsskydd istället för crack och säkerhetsspärrar. Ett kopieringsskydds

värde kan variera från 0 (det lägsta) till 25 (det högsta och bästa) och bestäms av den som har installerat det. Detta kan ta mellan 1-6 timmar, men varierar beroende på crackerns utrustning och skicklighet. När kopieringsskyddet är undanröjt med copycrack aktiveras kopieringsprogrammet.

HACKA EGNA PROGRAM

Givetvis kan den som har Datakunskap konstruera sina egna kopierings- och crackprogram. Det kan dock ta tid. Varje försök tar en viss tid beroende på hur skicklig hackern (programmeraren) är i Datorkunskap. Misslyckas försöket betyder det att programmet inte är funktionsdugligt och ett nytt försök får göras med en bonus på +10%. En hacker kan aldrig skapa mjukvara med säkerhetsspärrar, programvärden, kopieringsskydd, mm, som är högre än hans CL i Datorkunskap dividerat med 5.

CL/TID

01-20	Ett år
21-30	6 månader
31-40	3 månader
41-50	1 månad
51-60	2 veckor
61-70	1 vecka
71-80	3 dagar
81-85	1 dag
86-90	12 timmar
91-95	6 timmar
96-100	1 timme

En hacker som ska kunna livnära sig på att konstruera program, brukar ta ungefär sin CL i Datorkunskap x10 ED i betalt för att genomföra ett hackerjobb, och några hundra ED för att göra en "hack" (redigering).

ATT BLI UPPTÄCKT

En cracker utsätter sig givetvis för en viss risk att bli spårad. När en cracker lokaliseras av ett företag, etc, beror det helt på dem hur de agerar. Det första de gör är att försöka spärra datorsystemet på något sätt, och skickar sedan ut agenter om de har lokaliserat crackern. Större

karteller brukar ha speciella säkerhetspoliser för det ändamålet.

HACKING-VAROR

Både mjukvara och hårdvara är dyrt. Det mesta går att få tag på på den svarta marknaden, men till höga priser och till stora risker. Det finns säkerhetspoliser och så kallade mjukvarupoliser som försöker se till att olagligheter inte förekommer och försöker hindra piratkopiering. Mjukvara brukar hackers normalt piratkopiera från andra hackers eller företag när de bryter sig in i deras datorsystem.

HÅRDVARA	
Dator	599 ED
Locus	3.898 ED
MJUKVARA	
Crack	5.000 ED + 1000 ED/ programvärde.
Kopiering	8.000.
Copycrack	10.000 + 1000 ED/ programvärde



DATASYSTEMET TILL DRAKENSKLOR

har det hänt något med ditt

DEOXYRIBONUCLEICACID

sen sist ?

Dag Stålhandske

Mutationer och defekter är en del av Mutants charm. De gör en rollperson speciell, tvingar honom att tänka ut fyndiga sätt att använda sina mutationer och öppnar nya möjligheter. Tyvärr händer det att SL slösar bort stora delar av den här charmen med en alltför regelteknisk och fantasilös syn på saken.

Till att börja med finns det ingen anledning till att spelarna inte skulle kunna ge sina rollpersoner unika mutationer som inte finns på listorna så länge detta inte stör spelets balans. Visst har det en särskild charm att spela en varelse med en helt unik förmåga. Skulle denna nya mutation sedan visa sig vara för mäktig kan SL alltid göra den svagare. (Därmed vare inte sagt att SL skall bestraffa påhittigt användande av mutationer.) Här är några förslag på nya mutationer.



FOTOGRAFISKT KORTTIDSMINNE

Detta är en förbättrad version av det ovanstående och räknas därför som två mutationer. Föreställ dig mutantens minne som en registrerande film. När han vill kan han ta ett sinnesintryck och "zooma" (upp till x10 förstoring), "frysa filmen", eller betrakta en rörelse i slowmotion.

Mutanten kan i princip bläddra igenom en bok i en hastighet av fem sidor per sekund, bränna den, sätta sig ner för att detaljstudera sina sinnesintryck och därigenom läsa boken!

En person med fotografiskt korttidsminne glömmer som en person med eidetiskt korttidsminne.

EIDETISKT KORTTIDSMINNE

Mutanten minns allt som har hänt under dagen lika bra som om det just hände. Han kan fullständigt redogöra för alla sinnesintryck under dagen. Under sömn glömmer han dock och minns därefter som en vanlig person.

EXTREMT OBSERVANT

Mutantens projiceringscentra och det retikulära aktiveringssystemet i hjärnan är ytterst väl utvecklade, varför han mycket snabbt kan bearbeta sinnesintryck. Regeltekniskt speglas detta i att alla observationsfärdigheter bara tar ett segment att utföra och att mutantens ITF höjs med 10 poäng.

PROGRAMMERBAR REFLEX

Mutanten kan när han vill lära in en reflex. Spelaren nämner vad som skall utlösa reflexen, den så kallade nyckelretningen, och vad reflexen går ut på (jag rekommenderar att han skriver ner den). Exempel: "Vid ljudet av skott, explosioner eller vinande av projektiler slänger jag mig omedelbart på marken och rullar in bakom närmaste skydd."

Om sedan rollpersonen blir överraskad av nyckelretningen behöver han inte spendera någon tid på att tveka och reflexrörelsen räknas bara som en liten handling (den får inte vara mer än en stor handling från början).

I situationer där man har nytta av reflexer (exempelvis de flesta sporter) bör SL ge mutanten fördelar beroende på situationen.

Baksidan av medaljen är att det är svårt att undertrycka reflexen i en situation där den är olämplig. Exemplet ovan skulle vara farligt om mutanten just utförde en balansakt på hög höjd. Om spelaren omedelbart säger att han försöker undertrycka reflexen kan SL ge honom ett MST-kast för att lyckas.

Vidare är nyckelretningarna ganska ospecifika och kan utlösas av något som liknar dem. I exemplet ovan skulle till exempel åska kunna utlösa reflexen. (Observera att det måste överraska mutanten. Efter det första nedslaget skulle det inte vara någon risk.) Detta kan vara allt från genant till direkt livsfarligt.

Man kan högst ha sin INT reflexer inlärda samtidigt.

SUPERSNABB KOAGULERING

Mutantens blod koagulerar på ett segment om det lämnar blodomloppet. Detta räknas som ett perfekt kast mot färdigheten Första hjälpen, det vill säga blödningen slutar omedelbart och man får tillbaka 1 KP.

ÖGONEN VID SIDAN AV HUVUDET

Detta är varken en mutation eller en defekt utan en följd av att spela ett muterat djur med ögonen vid sidorna (till exempel en kanin) istället för framåt som på en människa. Den logiska följden av detta blir förstås bättre syn åt sidorna och bakåt vilket gör det lättare att upptäcka faror. Å andra sidan får man sämre förmåga att fixera ett föremål framför sig och att bedöma avstånd.

Ett djur med ögonen på sidorna får sin ITF höjd med 5 men sin SMI sänkt med lika mycket i alla situationer där SMI avser koordinationen öga-hand* (exempelvis alla vapenfärdigheter).

Naturligt nog är det främst jagade djur som har ögonen på sidorna medan jagande djur har dem framåt.

* PCN om du använder de alternativa grundegenskaperna.

MISSUPPFATTNING DETTA ÄR EN UTVECKLING AV DEFEKTEN MENTAL BLOCKERING.

Mutanten lider av ett genetiskt betingat allvarligt missförstånd av världen. Han kan exempelvis tro att mänskligheten är androgyn, att varje människas skugga är en vis och välvillig rådgivare, att han kan flyga (om han inte kan det), att ordet "jag" kan orsaka dödliga inre blödningar, att mutanten kan bli osynlig när han vill (minns ni Burt i Lödder?), et cetera.

Mutanten upplever sedan världen i enlighet med sin missuppfattning. Om han tror att hästar äter kött "ser" han att hans häst äter köttstycket den har fått och skulle inte se köttbiten sedan om man så höll upp den mitt framför näsan på honom. Alternativt skulle han vägra att tro att det var samma köttstycke. Det går inte att övertyga mutanten om det felaktiga i hans missuppfattning.

SL bestämmer vilka missförstånd han vill godkänna. Tänk på att det skall vara ett rejält handikapp som får omgivningen att ge honom status som knäppskalle.

DEFEKT PERSONLIGHET

Detta är ännu en "bred" defekt där SL får avgöra vad som är rimligt.

Mutanten har ett personlighetsdrag såsom sparsamhet, misstänksamhet, uppriktighet, stolthet eller lättja i så stark grad att det måste betraktas som sjukligt. Personlighetsdraget är djupt rotat i mutantens psykologiska natur och han kan endast mycket tillfälligtvis (SL avgör) undertrycka den.

Återigen bör SL komma ihåg att detta är en defekt som skall vara en allvarlig nackdel för rollpersonen. Det är olämpligt att tillåta extrema personlighetsdrag som betraktas som dygder av mutantens omgivning.

Denna defekt rekommenderas främst för erfarna rollspelare emedan den ställer hårda krav på rollspelande.





SNAKE S. D. PLISSKEN

"jag har hört att du var död"

Av Marcus Thorell

Amerikanska allmänheten ser Plissken som en stor hjälte, och det är inte helt omotiverat; S.D. Plissken, eller Snake som han föredrar att kalla sig (han har en svart kobra tatuerad på magen och bröstet) är en amerikansk veteran från kriget mellan USA och Sovjet (ca 1997). Han är löjtnant i specialstyrkan *Black Light* och har utfört många hisnande uppdrag, bland annat med glidflygplanet Gullfire. Snake har överlevt uppmärksammade uppdrag i Leningrad och Sibirien, som han har belönats för med medaljer. Han är den yngste som har dekorerats av presidenten.

- Du är snut!
- Jag är en idiot.
- Vänta lite... Jag vet vem du är. Men jag trodde att du var död.
- Jag är död.
Gatflicka och Snake

Nu mera tror alla att Snake är död; att han har omkommit i strid. För att ha rånat valutareserven dömdes Snake till livstid på Manhattan, som sedan 1995, då brottsligheten nådde oanade höjder, hade förvandlats till ett rymningssäkert fängelse. *Den som en gång gått in där, kommer aldrig ut;* Så är reglerna. Efter det att presidentens plan störtade på Manhattan och Snake kunde rädda honom därifrån var han den ende fången som kommit ut från ön levande.

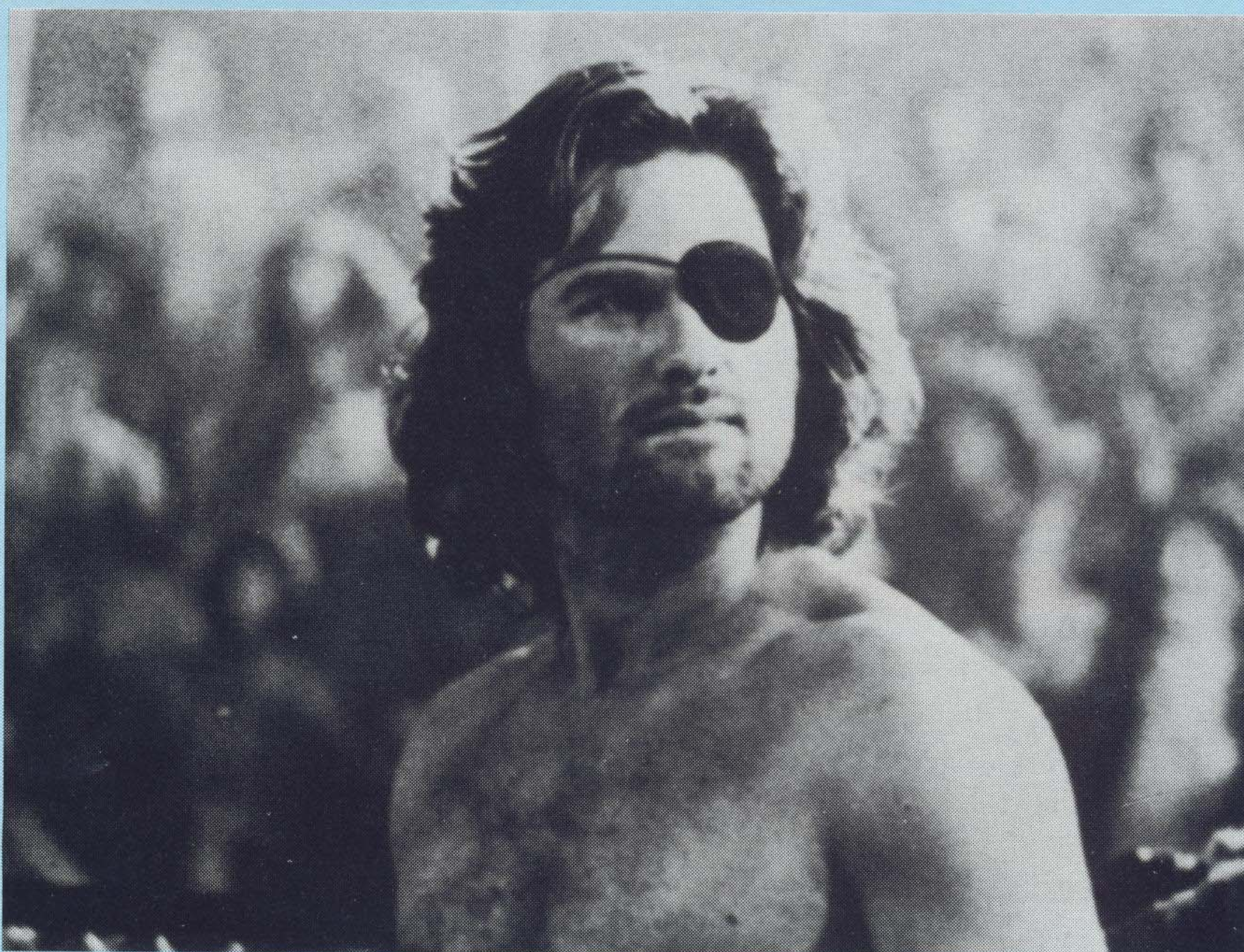
Sedan den strapatsen visste man att Snake Plissken inte var död.

Snake är medelålders med ganska normal kroppsbyggnad. Faktiskt har han inga utmärkande heroiska egenskaper som gör honom särskilt överlägsen; snarare är det hans erfarenhet och osedvanliga tur som har låtit honom bli till den veteran han är. Snake uppträder på ett ganska känslokallt sätt, talar korthugget och är från i tonen. Han vet att man inte ska lägga sig i mer än vad man nödvändigtvis behöver. Det är bäst att undvika andras affärer, för att själv undvika trassel:"*Människans existens. Men det skiter väl du i?*" (Bob Hauk till Snake). När allt kommer omkring är han ganska medkännande, men knappast på någon överdriven nivå. Vänner kan lita på honom; fiender kan lita på att få dö.

Namn: Snake S.D. Plissken
Klass: Nornal människa
Yrke: S.V.O.T.
Ålder: ca 25-30 år

STY	14	SB	–
INT	12	KP	26
PER	16		
SMI	16		
STO	12		
FYS	14		
MST	13		

Förflyttning: 27 m/SR
Färdigheter: Elektronik 60%, Fingerfärdighet 60%, Fixare 70%, Flygfordon 100%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 80%, Iakttagelseförmåga 80% (halverat till 40% pga en ögonskada), Markfordon 70%, Rörliga manövrer 70%, Simma 55%, Språk engelska 90%, Språk ryska 70%, Teknik 50%, Överlevnad 85%, Automatvapen 95%, Enhandsvapen 70%, Gevär 75%, Kastvapen 90%, Kniv 85%, Obeväpnad strid (stridskonst) 100%, Tvåhandsvapen 65%, Pistol 90% och Undvika 80%.



Kurt Russel som *Snake S.D. Plissken* i filmen *Flykten från New York.*

MOLLY

de la BREACHÉ

Av Marcus Thorell

Ett utdrag ur Mollys vardag:

Mantelrörelsens omisskännliga klang ljöd obarmhärtigt i hennes öron. Vetskapen om att det fanns någon där i mörkret, vid fönstret, som pekade på henne med ett vapen bjöd på en blandad känsla av fruktan, vrede och stor ovisshet. Hon fortsatte att ligga blick stilla i sin säng och avvaktade. Det var knappast någon av nattklubbens alla nyfikna gäster som försökte göra ett nattligt besök. De brukade inte peka på en med vapen. Det brukade däremot de otaliga torpeder göra, som hon haft att göra med den senaste tiden. *"Jag skulle lämnat klubben i går, som jag planerade"*, tänkte hon. Förmodligen hade hennes fiende IR-ögon eller dylikt, och hon kunde när som helst förvandlas till en rykande förkolnad kötthög. Nu var hon ett lätt villebråd. Av vad hon hörde att döma hoppade en man med stålhättade kängor vigt ner från fönstret och stod nu på sovrumsgolvet. I det knappa neonljuset från nattklubbens reklamskylt kunde hon se hans silhuett. Det såg ut som en kompakt, muskulös man med rakad skalle och ett tungt lastat vapenbälte runt midjan. I handen avtecknade sig den välbekanta formen av en mini-UZI. Hans IR-ögon lyste matt i mörkret. Molly sneglade på sin automatkarbin som låg alldeles intill hennes hand på sängkanten. Helst ville hon rycka den till sig och pumpa sin nattliga gäst full med bly; alla skulle bli glada och hon skulle få sova ostört igen. Men omständigheterna bjöd inte på den fina upplösningen, än. Nu kunde hon bara komma undan med tur, men för Molly finns det ingen tur – för henne är allt bara en fråga om skicklighet.

"Det är bara jag, lilla vän. Det är bara jag", viskade en hes stämma som antydde vissa psykopatiska anlag hos hennes blivande mördare. Molly låg orörlig och lyssnade. *"Semoniack vill ha sina pengar återställda, sötnos."*

"Semmo kan vänta," sade Molly rappt med en låg röst. Lönnmördaren hasade sig närmare sängen. *"Han har väntat länge nog nu och är otålig. Får han dem inte nu har jag direktiv att omintetgöra dig, älskling."*

"Jag ska jobba för honom igen." Molly satte sig långsamt upp i sängen. Hon höll täcket tryggt mot bröstet och lät det omärkbart falla över sin karbin.

"Snacka går ju! Semmo har inte sagt något om det. Och du jobbade väl snarare mot honom förut. Jag trodde du kunde bättre än så, min kära. Mycket bättre."

"Du skall slippa undra mer." Han stönade fram ett hest hånskratt som svar på hennes uppkäftiga fras. Nu hade hon i alla fall handen på rätt ställe.

Hans kallgrin övergick till ett hjärtskärande tjut av smärta när exploderande ljusblixtar och kulor plötsligt sände honom bort till ett avlägset och dunkelt hörn av rummet. Täcket var delvis sönderspängt. Ur Mollys vapen slingrade sig krutröken som en lössläppt demon och försvann i mörkret. Hennes kalla ögon stirrade mordiskt. Hon lade ner vapnet inom räckhåll, vände sig om och somnade åter.

Han ska aldrig undra mer."

Molly är en professionell lönnmörderska, bedragerska och sann äventyrare. Det är mycket få som kan jämföra sig med henne. Hon har utomordentliga kontakter, men litar inte på någon av dem; hon litar uteslutande på sig själv och utnyttjar bara sina kontakter för egen ekonomisk vinnings skull. Hon har inga vänner, bara mer eller mindre handlingskraftiga fiender. Molly är försiktig och beräknande, och tvivlar aldrig på vad hon gör. Sitt ekonomiska imperium har hon ensam byggt upp på olika maffiors, triaders och andra organisationers bekostnad, och kontrollerar det ensam. Ibland låter hon sig lejas av andra, men hon är oerhört dyr. Visserligen har det hänt att hon misslyckats några gånger, men det är unika undantag. Ur andras perspektiv har hon många gånger gjort misstag, men snart visar de sig vändas till hennes egen fördel.

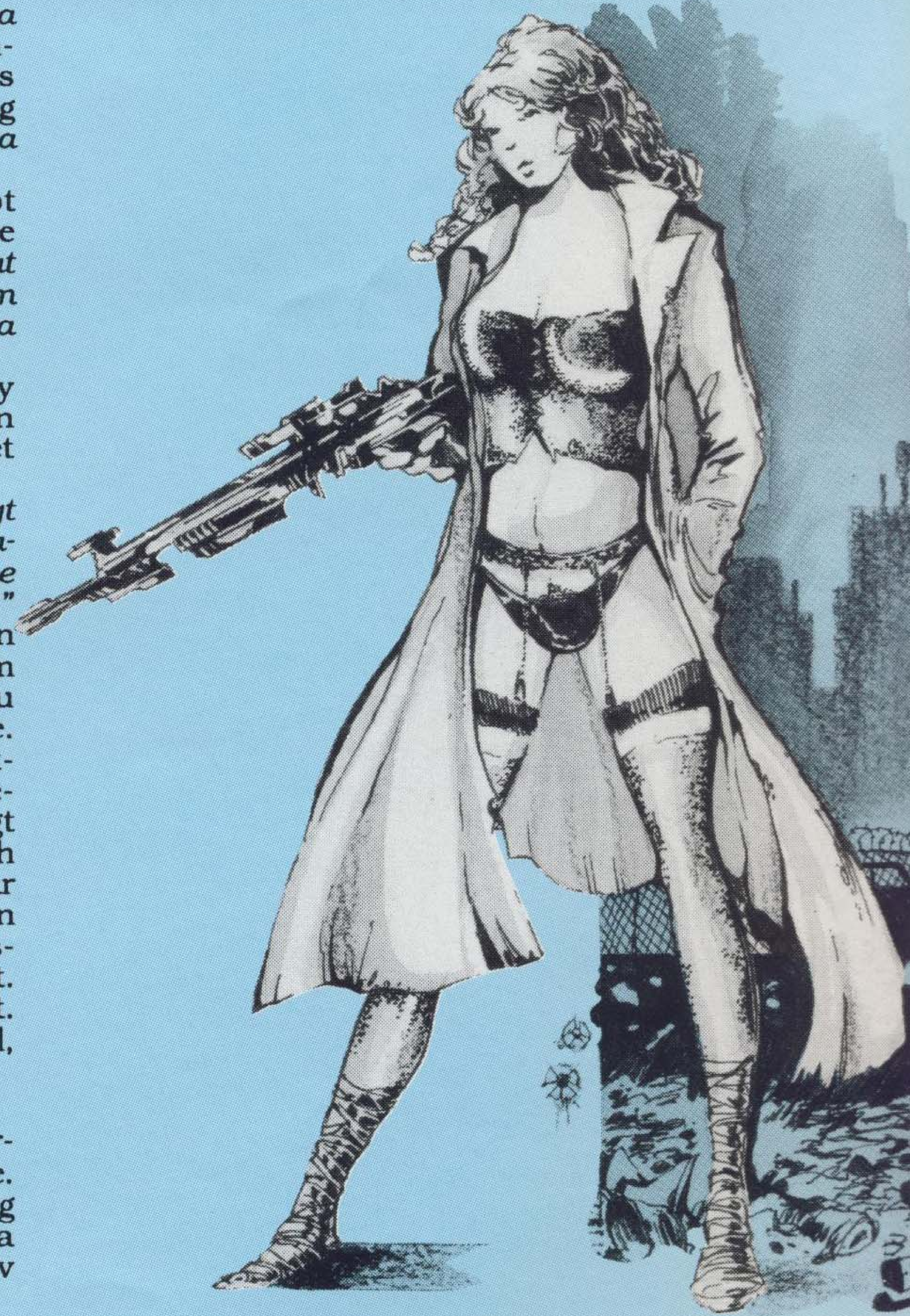
Ibland brukar hon jobba på sjaskiga klubbar som servitris eller dansös, och det är nästan de enda gånger hon träffar medmänniskor utan att döda dem. Det finns de som hävdar att de har sett henne smyga omkring ute på gatorna, insvept i sin trenchcoat. Men de som har känt igen henne har snabbt dragit sig undan, och pratar inte gärna om det.

Namn: Molly de la Breache
Klass: Normal människa
Yrke: Kriminell
Ålder: 26 år

STY	12	SB	–
INT	15	KP	25
PER	18		
SMI	16		
STO	11		
FYS	14		
MST	12		

Förflyttning: 29m/SR

Färdigheter: Datorkunskap 55%, Elektronik 30%, Fingerfärdighet 60%, Fixare 95%, Första hjälpen 55%, Gömma sig 70%, Iakttagelseförmåga 90%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 75%, Simma 45%, Spåra 40%, Överlevnad 45%, Övertyga 85%, Automatvapen 95%, Pistol 80%, Kniv 80%, Obeväpnad strid 90%, Undvika 85%.



Hårda dvärgar, fromma alver, vildsinta ankor, mäktiga magiker, ondsinta svartfolk, djupa skogar, hisnande berg, stormpiskade hav, mystiska varelser, kraftfulla artefakter, sägenomspunna ruiner — spänning, magi, fasor, mystik, legender, myter, monster, allt finns i EREB ALTOR — Äventyrens kontinent.

